

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL. 217
专题企划
2013 掌机大纪事
2013 TV GAME 大赏 媒体评选·掌机篇
特快专递
龙之信条 任务 PSV
剑士闯魔城 3DS
彩虹之月 PSV
走近业界
游戏厂商2014
贺年卡鉴赏
攻略透解
真·高达无双 PSV
最终幻想X HD版 PSV
最终幻想X-2 HD版 PSV
2013 掌机游戏年鉴
赠品
《真·三国无双7&猛将传》年历

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年2月15日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第219辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 任天堂FC红白机30周年纪念版T恤（1名）

二等奖





1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名 16合一卡盒

1名 火影忍者主机海绵包

1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

《掌机王SP》第215辑中奖名单

一等奖1名：马里奥主题花札

北京市	郑鑫洋

二等奖5名：卡登仕掌机包

平湖市	曹翔
合肥市	李宗伟
贵港市	廖颖鹏
天津市	章瞳
广州市	钟凯强

《掌机王SP》第215辑DVD问答—中奖名单

3名



PSP-2000/3000型保护套

江门市	陈雁照
天津市	陆晨
南宁市	李仕政

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgk-ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net


攻略透解 P152
最终幻想X HD版
PSV
系统详解
主线流程攻略
游戏心得集锦
终结死之螺旋的冒险，谱写梦幻泡影的悲恋


晶球猎人海鸥团参上！
攻略透解 P187
最终幻想X-2 HD版
PSV
系统解说
流程攻略


PSV
真·高达无双
攻略透解 P219
模式指南
全剧本出现条件
战斗系统解说
收集育成要素披露
奖杯攻略
压倒性的破坏力！觉醒的一骑当千！



封面画师：幸树
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.217

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DJ5FYS8



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

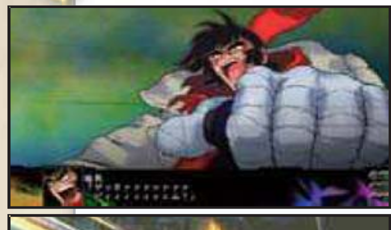
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

文 雷伊

掌机情报站

软件 SOFTWARE

PSV再添热作，《机战Z》最新正统作热血降临





2013年的平安夜，NBGI履行之前的约定，公布了集结众多人气机械人动画作品中知名角色、机体的知名S·RPG“《超级机器人大战》系列”的最新作品。本次公布的作品为“《机战Z》系列”的第三部正统作品，这也是继《机战Z》、《第2次机战Z 破界篇》、《第2次机战Z 再世篇》之后，“《机战Z》系列”的最终章。《第3次机战Z》也将分为上下两部作品来推出，首先推出的是上部《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》，对应平台为PSV和PS3，毫无疑问的，两个平台的版本将支持交叉存档，玩家可以达成出门玩PSV版、在家玩PS3版的无缝体验。

作为首次披露，NBGI并未公布本作在系统、主人公方面的变化情况，而是率先公布了本作的参战作品以及战斗画面。目前已经确定的是，将会在本作中参战的作品共有32部之多，为系列之最。其中首次在《机战》作品中登场的共有4部，分别是：《装甲骑兵 大决战》、《装甲骑兵 荣耀异端》、《机动战士高达UC》、《创圣EVOL》；之前在《机战》其他作品中登场过，但是首次收录于“《机战Z》系列”的作品有8部，分别为：《新机动战士高达W 无尽的华尔兹》、《剧场版 机动战士高达OO 先驱者的觉醒》、《飞跃巅峰》、《全金属狂潮》、《全金属狂潮2 校园篇》、《全金属狂潮3》、《新世纪福音战士 新剧场版：序》、《新世纪福音战士 新剧场版：破》。

游戏将于今年4月10日发售，目前的开发完成度已经超过80%。其中PS3蓝光实体版和数字下载版售价均为8070日元（含税8716日元），而PSV版则是下载专用，售价为7121日元（含税7690日元）。NBGI同时还宣布了游戏的初回生产特典，玩家只要购入初回版的本作，就可以获得HD重制版《超级机器人大战》的下载码。HD重制版会将原作的全13话作为第一部，并且在此基础上全新收录第2部，并且第2部还将会有原作中没有出现的宇宙关卡登场。不仅购买实体版的玩家能享受特典专利，凡是在今年4月23日之前购买本作下载版的玩家，也可以免费获得该初回特典。此外，HD重制版的《超级机器人大战》（PS3/PSV）从今年4月24日起单独以数字版的形式发售，售价为1204日元（含税1300日元）。

2013 12月21日



NBGI发布旗下知名怪物养成RPG“《数码怪兽物语》系列”的最新作《数码怪兽物语 电子侦探》（デジモンストーリー サイバースルゥース），对应平台为PSV，发售日未定。据悉，游戏中的角色将采用真实比例，看上去不会特别低龄向，从目前公布的截图来看，游戏画面将采用卡通渲染，由于平台的升级，游戏的画面品质非常出色。游戏另外一个特色是，游戏中的场景将取材自现实中的实际场景，所以看上去格外有代入感，而穿梭于电脑和现实之间的故事，也正是本作的看点。关于游戏的详细情报，NBGI还未做进一步的公开，不过目前游戏的官方网站已经开启，并已在做不定期的更新。

软件 SOFTWARE

随时体验人中之龙，《如龙 维新》专门应用登陆PSV



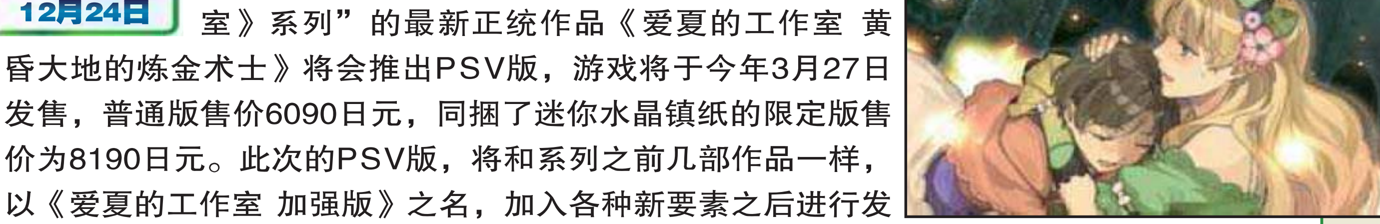
SEGA宣布PSV版的《如龙 维新》，不过不要高兴得太早，这并非家用机版的移植，而是对家用机进行辅助的一个应用，全名为“《如龙 维新》免费应用 for PSV”。

该应用将于今年2月份在PS Store提供下载，顾名思义，为纯免费下载。尽管这并非一个纯正的游戏作品，但依然可以体验到《如龙》世界的精彩。该应用中包含了“战斗迷宫”、“别样人生”、“赌场迷你游戏”等三个模式。不管是哪个模式，都可以立即游玩，而如果下载PS4/PS3版的存档，更可以开启各种新要素。另外，在应用中获得的经验值、魂球、道具、德、金钱和队士卡牌，都可以通过交叉存档和PS4/PS3版共有。因此，玩家可以用PSV在外面积累经验值和物品，回到家再好好玩家用机版，达成多平台的联动。

玩家可以在“战斗迷宫”中进行战斗，收集各种资源素材，不过仅凭该应用，角色只能升到20级，4型段位也只能升到10，但如果持有PS4/PS3版，则等级上限会开放到99级、各型的段位也能上升到25。如果和PS4/PS3版联动，还能解锁所有的关卡。在关卡中如果被敌人打倒，可能会导致同伴好感度下降而离队，如果持有PS4/PS3版，可以前往特定的地点令他们再度加入。

“别样人生”则是一个类似经营游戏的模式，玩家可以和少女遥在龙马在的农村宅邸中体验田园生活。玩家可以钓鱼、种菜、料理、行商，积累游戏中所需的“德”。通过与家用机版进行联动，玩家可以饲养的宠物会增多。“赌场迷你游戏”则一共包含5种传统棋牌游戏，并支持触控操作，游戏还可以与PS4/PS3版玩家间进行在线对战。

2013 12月24日



Gust宣布，旗下知名炼金RPG“《工作室》系列”的最新正统作品《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》将会推出PSV版，游戏将于今年3月27日发售，普通版售价6090日元，同捆了迷你水晶镇纸的限定版售价为8190日元。此次的PSV版，将和系列之前几部作品一样，以《爱夏的工作室 加强版》之名，加入各种新要素之后进行发售。《爱夏的工作室》是“《工作室》系列”的第14部正统作品，与之前的《阿兰德》系列三部曲不同，《爱夏的工作室》是新篇章的开启，画师方面也起用了全新的画师“左”，带给玩家全新的氛围。而其下一部作品《艾斯卡与罗吉的工作室 黄昏天空的炼金术士》，则已经确定今年6月27日在PS3平台首发，相信以系列一贯的作派，之后推出PSV版也是情理之中的事情。

2013 12月25日



临近年末，D3 Publisher针对目前在任天堂e商店中提供下载的3DS下载软件，进行了期间限定的冬季半价销售，活动时间为本日起至2014年1月8日。所涉及的游戏对象为4款，全部都为AVG类游戏，分别是《简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱 不可思议的熊熊汉堡篇》（从500日元降价至250日元）、《简单下载系列 Vol.3 THE 密室脱逃 名人豪宅篇》（从500日元降价至250日元）、《简单下载系列 Vol.10 花心男友 圣诞节中止通知》（从300日元降价为150日元）、《女家庭教师 与伊都香老师在密室中的话可能会……》（从800日元降价为400日元）。游戏本身价格就不贵，降价之后更加划算。

事件
EVENT

Cyber Front被迫解散，未来作品惨遭殃及



2013年12月19日，日本加贺电子宣布解散其子公司CyberFront。CyberFront是一家于1998年成立于日本东京的游戏公司，从事家用游戏、PC游戏的开发与发行，代表作有玩家们所熟悉的“《美少女梦工场》系列”等，此外，公司还负责海外产品在日本的本地化发行等工作，比如“《文明》系列”等。而在日本另一家以制作美少女恋爱AVG闻名的公司Kid破产之后，CyberFront又于2007年接管了其品牌和所有IP，加强了在此类产品方面的布局。

2010年，日本加贺电子获得了CyberFront公司51%的股份，将其纳为子公司。但是，在加贺收购了CyberFront之后，并未在业绩方面实现突破性的增长，为了加快公司经营改革的速度，加贺电子再次于2013年3月份收购其剩余股份，将CyberFront纳为100%的完全子公司。但遗憾的是，由于前任经验者构筑的经营体制已根深蒂固，因此加贺的完全收购并未能够帮助CyberFront在业绩上有所好转，经过判断，加贺电子不得不做出了解散CyberFront的决定。纵观近几年的财报，可以发现CyberFront的经营情况确实每况愈下，每年的赤字都在增加，而总资产则在不断缩减，总资产已经从2010财年的10亿1700万日元，缩减到2012财年的3亿6600万日元，2012财年的纯损失为4亿4400万赤字。

由于公司突然解散，其原本预计接下来将会发售的游戏作品，也惨遭殃及。其中海外代理产品全线叫停，原定于今年1月发售的PC版《黑道圣徒Ⅳ》、《欧陆风云Ⅳ》，以及原定于今年2月发售的PS3/PSV跨平台的《WRC4 FIA 世界拉力锦标赛》全部宣布停止发售；而原定于今年1月23日发售的PSV游戏《东京新世录 深渊行动》则变为发售日未定，关于游戏的发售情况，公司正在和有关人员协商中，一经确定将会立即公布。

2013
12月26日

SEGA宣布《初音未来 女歌手计划F 2nd》的预约特典。游戏的预约特典为一个名叫“献给你、唱响吧代码”（どどけ、ひびけコ–ド）的下载码，利用这个下载码，玩家可以以较为优惠的价格购买本作的下载版，对于那些想要双平台版本制霸的玩家来说，是一个比较不错的优惠。原价6286日元的下载版，利用该编码之后，可以以4762日元的优惠价购入。另外，PSV版还有额外的特典，会奉送可以使用在卡牌游戏《黑与白》中的卡牌“深化歌姬 初音未来”，而如果玩家在PSV版的AR模式中使用这张卡牌，还可以获得特殊室内装饰道具。SEGA也同时宣布了本作两个版本的封面用图，封面将继续由系列玩家熟悉的KEI绘制，并且不同版本封面用图不同。





软件 SOFTWARE

《英雄传说 碧之轨迹 进化版》发售时期确定，多个版本公开



Chara Ani宣布，《英雄传说 碧之轨迹》的强化版《英雄传说 碧之轨迹 进化版》，将于今年6月发售，平台正如之前所宣布的一样为PSV。和前作《零之轨迹 进化版》一样，本作将会在各个方面进行强化，比如主线剧情将会变为全程语音、游戏中使用的乐曲将会进行重新编曲、动画片段将会重新构成等。游戏还将追加新的支援要请，并且在角色图像方面进行全面强化，此外，还会加入使用了PSV特殊机能的迷你游戏。

对于这样一款有着不少忠实粉丝的作品，Chara Ani自然会推出多个发售版本。其中PSV卡带版售价为6264日元、下载版售价5184日元。此外，游戏还将推出两个限定版，其中同捆了迷你Drama CD以及游戏主角罗伊德、缇奥粘土手办的限定版为8424日元，而同捆了Drama CD、OST、游戏主角艾莉、兰迪、琪娅粘土手办的Chara Ani限定Box售价则为10584日元，后者为Chara Ani网站独家发售。此外，前作《零之轨迹 进化版》和本作《碧之轨迹 进化版》的Chara Ani限定Box届时也将推出捆绑销售版本。如此多的版本，相信必有一款适合喜欢这款游戏的玩家。



此外，为了纪念TV动画《全员聚集 Falcom学园》于今年1月5日开播，从今年1月9日至1月29日，前作《零之轨迹 进化版》的下载版，价格将由原本的5040日元下调至2940日元，可谓相当划算，不过由于只优惠3周的时间，因此感兴趣的玩家可要抓紧时间了。

2013 12月26日

NBGI公布PSV专用游戏《刀剑神域 虚空碎片》的初回特典，特典内容是可以在游戏中使用的特殊服装"婚纱"的下载码。玩家只要使用该下载码，便可以让游戏中的女主角身穿婚纱在游戏中行动。玩家可以和身穿婚纱的女主角一起散步，并给她来个公主抱，体验和一起战斗的同伴结婚的不同氛围。由于游戏中存在多位女主角，因此给哪位女主角穿全看玩家的喜好。此外，游戏也将推出初回限定版，限定版中的游戏将采用特殊封面，此外该限定版中还包括OST、蓝光、CD&蓝光收纳盒、迷你透明海报、特别小册子等内容，而限定版的外包装也将由abec原创绘制。本作将于2014年4月24日发售，普通版和限定版售价分别为6663日元和10778日元。



2013 12月27日

以"《真・三国无双》系列"为主题的声优活动《真・三国无双 声优乱舞 2014春 究极歌宴》将于2014年2月8日举行，门票不便宜，售价高达7800日元，可以购买一张次世代主机版游戏了，这也可以看出这是一个完全面向忠实粉丝的活动。作为该活动的卖点，自然将会邀请不少为系列配音的人气声优到场表演，而活动也分为白天和夜间两个演出时段，不同时段出演的声优将会略微有所不同，比如为陆逊配音的野岛健儿只在夜间时段登台，而为关银屏配音的三上枝织则只在白天演出，其他还包括为朱然配音的柿原彻也、为司马师配音的置鲇龙太郎等，多以男性声优为主。



栏目主持：胧月

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP10

日版《众神的三角力量2》发售，夺下当周销量的首位。《最终幻想X HD版》和《最终幻想X–2 HD版》的PS3版销量约为18万，而PSV版合集包则卖出13万，加上PSV上分开算销量的单本《X》和《X–2》，首周销量合计约35万。对于SE来说，这笔买卖赚肯定是赚了，但同样是移植，对比一下《DQ》的战绩只能算差强人意。

软件销量（日本）

2013年12月23日～12月29日

排名	游戏名	日文名	信息	变化	本周销量	累计销量	消化率	平台
1	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	■Nintendo■A・RPG■2013年12月26日■4800日元	NEW	22万5418套	22万5418套	80%以上	3DS
2	智龙迷城Z	パズドラZ	■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元	↓	19万8968套	100万5697套	80%以上	3DS
3	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	↓	15万6483套	397万6829套	80%以上	3DS
4	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包	ファイナルファンタジーX/X–2 HDリマスター TWIN PACK	■Square Enix■RPG■2013年12月26日■7140	NEW	13万4645套	13万4645套	80%以上	PSV
5	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	↓	4万338套	329万3312套	80%以上	3DS
6	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	—	3万7300套	401万7159套	80%以上	3DS
7	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	↑	2万8424套	158万67套	80%以上	3DS
8	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル!	■NBGI■ACT■2013年10月17日■4980日元	↑	2万8323套	19万4918套	80%以上	3DS
9	雷电十一人 大爆炸・超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシー ビッグバン/スーパーノヴァ	■Level–5■RPG■2013年12月5日■5500日元	↓	2万6566套	16万9867套	60%以上	3DS
10	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	↓	2万4935套	42万7070套	80%以上	3DS

硬件销量（日本）

2013年12月23日～12月29日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	20万8893台	493万1529台
PSV	7万5207台	119万7980台

3DS累计销量 1469万4011台

PSV累计销量 227万5139台



四周间硬件销量推移表（日本）

2013年12月2日～12月29日

软件销量（北美）

2013年12月22日～12月28日

排名	名称	原名	信息	平台
1 —	口袋妖怪X・Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	3DS
	本周销量 9万6142套	累计销量 300万7810套		
2 —	塞尔达传说 众神的三角力量2	The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	■Nintendo■A・RPG■2013年11月22日■39.99美元	3DS
	本周销量 6万608套	累计销量 80万1516套		
3 ↑	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	3DS
4 ↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	3DS
5 ↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	3DS
6 ↑	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	3DS
7 ↓	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi： Dream Team	■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	3DS
8 ↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	3DS
9 ↑	怪物猎人3 G	Monster Hunter 3 Ultimate	■Capcom■ACT■2013年3月19日■39.99美元	3DS
10 ↓	马里奥聚会 岛屿漫游	Mario Party: Island Tour	■Nintendo■ETC■2013年11月22日■39.99美元	3DS

硬件销量（北美）

2013年12月22日～12月28日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	21万3482台	418万1735台
PSV	2万5223台	50万6062台

3DS累计销量 1192万7014台

PSV累计销量 167万5789台

四周间硬件销量推移表（北美）

2013年12月1日～12月28日

好望远镜

栏目主持 虫无兮

终于到了2014年，两年前有些人以为年历会永远地停留在2012，不过我们还是挺过来了。在跨年的时候，在所谓跨越“1314”的时候，各位读者正在做什么呢？虽然对于国人来说元旦不过意味着短暂的休假，不过大部分国家可是会在这一天大肆庆祝的。好了，让我们来看看邻国的制作人们在元旦假期做了些什么。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人



最近正在收集的一套扭蛋。“胶囊Q博物馆”的“十二支动物头骨吊饰（上卷 下卷）”。终于让我扭到了“辰”，但是“午”还是没扭到，更加稀有的金银两色的“午”就更不用说了。不过真不愧是海洋堂的东西，做得就是精致。

1月3日

虽然一提到地支生肖就会想起新年，不过生肖的头骨怎么看都只能在万圣节做装饰啊。



坂口博信

“《最终幻想》系列”生父

日本的话现在是新年呢。新年快乐！（配图来自梦幻的芭蕾游戏企划）

1月1日





过于梦幻难以想象。希望坂口大叔能将其变成现实。



小野义德

Capcom网络事业统括部长，格斗游戏“《街霸》系列”综合制作人

新年快乐！我和布兰卡正在夏威夷出云大社做新年参拜呢（笑）。

1月2日





“为什么夏威夷会有神社啊！”——这么想的同学我告诉你，那是因为夏威夷有很多移民过去的日本人。

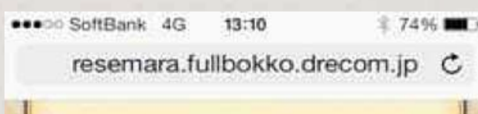


松山洋

CyberConnect 2总裁

出啦！辉夜姬出啦！终于出啦！一共花了665次……多么漫长的道路，你可算出来了，辉夜姬。

1月2日





这边还有一位把新年假期花在手机游戏上的，665次……这也太空虚了啊。



樱井光俊

Spike Chunsoft社长



新年快乐！附上镰仓长谷寺的万灯祈愿的照片。

1月1日

长谷寺的万灯大会也是每年除夕的惯例了，感觉上和国人过节时放孔明灯一个道理。



池尻大作

filament董事长，“《大众高尔夫》系列”制作人，最近作品为《Juzu》



三天当中最美丽的一刻所以拍照留念。被笠状云稍稍盖住的今早的大山。顶上有雪看上去更像富士山了。在众多的山寨富士山当中也算是形状比较漂亮的吧。

1月3日

原文中用了“乡土富士”这个词，表示那些看上去像富士山的，或者是和富士山有什么关联的山，这里就姑且用“山寨”二字一笔带过了……



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《生化危机6》等作品监督



今天的午餐是培根芝士堡和粉红宾治。

1月1日

新年第一天就独自去吃快餐么？正常应该来点年糕汤或荞麦面吧？热爱面食的吃货小林你怎么了？



森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人

早上好！新年快乐……因为感冒了所以说不出话来。身体不太舒服今天就老老实实呆在家里吧……

1月1日



总有在喜庆的日子里早早脱离战线的小伙伴，祝可怜的森D早日康复。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则

本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

12月底1月初的游戏较少，圣诞档期已过，《FFX》的系列两款作品成为惟二的耀眼大作。坦白说这两款游戏只需"素颜"演出，就已经可以获得极高评价，而这次的HD版从画面比例、分辨率以及音乐重编上都使得其更加完美。回想一下，小编们毫不犹豫地给复刻游戏贴上"黄金珍藏"标签的情况，确实不太多见。

栏目主持：胧月

最终幻想X HD版

■ファイナルファンタジーX HDリマスター■卡带■Square Enix
■RPG■角色扮演■2013年12月26日■1人■对应交叉存档/PSV TV



PSV　黄金珍藏

为了讨伐威胁世界的大怪物"辛"，主人公泰达作为召唤士尤娜的保镖一同踏上开启究极召唤的旅程。斩断千年的悲哀轮回，又迎来虚空梦境破碎后的缠绵别离。

总分 **29**

剧情	★★★★★
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★★

胧月 12年前的游戏以今天的眼光审视依旧是不打折扣的3A级大作，虽然剧情和流程看起来是传统的勇者斗魔王，却有一条有关男主人公身世的绵长伏线，在脚本作者细腻的笔触和独特的世界观设定下带来触动人心的美感。场景物件充满异域风情，设计精致，战斗和养成系统均非常耐玩，摒弃了传统RPG的等级要素，以多变的走晶球盘满足超自由的养成，再以富含战略性乃至异想天开的方法打赢看似无法战胜的敌人。主线之余的迷你游戏和支线任务极为耐玩，水球的完成度之高几乎可以当做独立游戏来玩。 **10**

酷洛洛 主线从中后期开始几乎每个BOSS都有特定的打法，极少出现等级压制、无脑获胜的情况。另外游戏的剧情真不错，朴素又不失匠心，新玩家一定能体验到"我擦泪"（非脏话）的感动。 **10**

阿鲁 原作的完成度实在太高了，将众多挖掘要素散落在主线的各处，一旦接触到就引得人情不自禁地想去完美达成。硬要说缺点的话，就是本作的战斗节奏偏慢，特别是杂兵战时的某些演出很拖沓。 **9**

最终幻想X-2 HD版

■ファイナルファンタジーX-2 HDリマスター■卡带■Square Enix
■RPG■角色扮演■2013年12月26日■1人■对应交叉存档/PSV TV



PSV　黄金珍藏

消灭"辛"之后，整个世界迎来了纳基节，但此时却发生一系列不和谐的事件。尤娜、琉库和帕茵三人组成海鸥团，寻找晶球并着手解决世界的危机。

总分 **28**

可玩性	★★★★★
研究性	★★★★★
欣赏性	★★★★★

阿鲁 当年觉得华丽无比的CG如今看来依旧赏心悦目，以前被人说三道四的人物建模这次进行了修正，尤娜的脸看起来的确顺眼多了。游戏原汁原味收录了国际版的全部内容，要素的丰富程度令人乍舌，除本篇丰富的故事外，光是独立出来的Last Mission就能轻松吃掉玩家几十小时的时间，本篇的闪电球比赛、魔物创造等重头内容更是集钻研与成就感于一身，让人欲罢不能。另外，本作对难度的把握非常到位，普通玩家可以轻松完成主线通关，不过想要达成100%剧情，那几个强大的隐藏BOSS足以让RPG老鸟绞尽脑汁，极具挑战性。 **10**

白菜 除本篇流程外，其他可玩要素非常多，一些迷你游戏的制作十分精良，值得称赞。但不知道是机能问题还是优化问题，部分场景会出现卡顿现象让人感觉不爽。 **9**

胧月 《最终任务》中虽然换装晶球的技能变少但完全不影响游戏性，比较遗憾的是包囊实在太小，到高层后必须做出取舍。自动技能的强弱差别太大，导致后期的打法比较单一。 **9**



黄金眼评分25分 热血推荐

文 乌冬

PSV

超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	
スーパーロボット大戦 OG サーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	
NBGI	日版
2013年8月22日	1人
6480日元	对应交叉存档/PSV TV
游戏时间：50 小时以上	

战略角色扮演 S·RPG

“《魔装机神》系列”诞生于1996年，是《机战》的外传形式作品，不过因为后来制作方Winky Soft和Bandai的合作中止，只推出了一作便没有了下文，直到2010年两家重新恢复合作后，系列才得以重生。作为Winky Soft出品的《机战》，《魔装机神》和时下主流的《机战》作品在风格上有着不小的区别，即使到了今天，最新作《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀》也依然保持着系列的风格，对于从Winky Soft时代《机战》一直玩过来的系列老玩家可以说是再熟悉不过了，不过对于新生代的《机战》玩家来说可能就有点接受不了了，导致了本作在两种玩家中的褒贬不一。

自成一派的风格

“《机战》系列”的发展历程大致可以分为两个时期，一个是2000年以前主要由Winky Soft负责作品开发的时期，另一个则是2000年以后，由B.B.工作室负责家用机作品和A.I公司负责掌机作品的时期，虽说因为制作理念上的不同，两个时期的作品有着截然不同的风格，不过就算是在Winky Soft系的作品中，“《魔装机神》系列”也是一个比较另类的存在，不仅战斗画面采用真实比例的机体，系统方面还有属性相克以及方向、高低差等概念，这些都体现出了它作为外传与正统作品的不同。

虽说随着作品的推陈出新，《机战》战斗动画中所使用的机体比例也在不断变化，不过大部分也是以Q版比例为主，采用真实比例机体的作品屈指可数。与Q版相比，真实比例的机体在战斗动画的演出上更具魄力，这点在高清化的本作中尤为突出，一些在Q版比例作

品中比较平常的招式，用真实比例的机体演示起来就是完全不一样的效果，不禁让人发出“原来这招还可以那么帅气”的感叹，还有以往只能在设定图中才能看到机体细节部位，现在在战斗画面中也清晰可见，对于机器人爱好者来说，这些都是无法抗拒的要素。



▲本作战斗动画在细节部分做得非常到位，连刀剑上的机体倒映都做了出来。

属性相克、方向、高低差等概念也是很少出现在正统的《机战》作品中，不过作为战略要素，一般的S・RPG则经常会用到，所以在这点上《魔装机神》也比较接近于一般的S・RPG，而非传统的《机战》。属性相克、方向、高低差对战斗有着不小的影响，玩家在排兵布阵时需要把这些要素也考虑进来，让战斗朝对自己有利的方向推进，如面对不同属性的敌人时就换上相应属性的前卫机体来克制，而不是一股脑地往上冲，所以即使《魔装机神》一关的平均规模没有主流《机战》作品那般庞大，但事实上因为要想琢磨每一步怎么走，攻略起来所花的时间也并不会比正统作品少，而且这种攻略法也容易让玩家对关卡留下较深的印象。

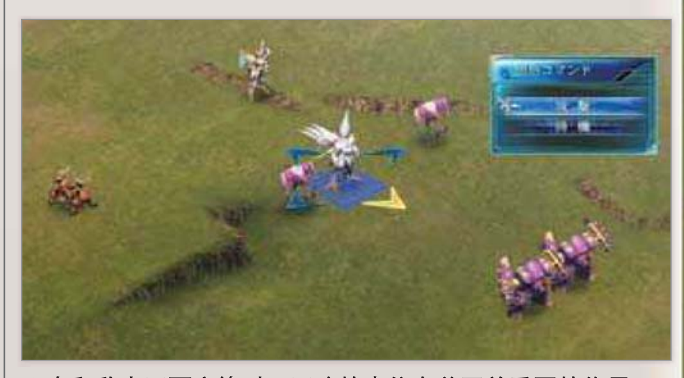


▲抢占高地，利用高低差优势来迎敌是本作的必要生存要领之一。

新手望而却步的难度

系统方面其实只要稍微熟悉一下就能适应，对于没玩过“《魔装机神》系列”的玩家来说，最大的门槛其实是难度。《魔装机神》的难度主要表现为敌方机体的攻击力非常高，大部分敌机都有大威力的招式，序盘我方机体被一击秒杀是家常便饭，而后期改满的机体甚至连杂兵两下攻击都扛不住，加上本作容错率比时下的主流《机战》要小很多，即使走错一步也有可能导致我方机体被击坠或Game Over。所以小编在玩本作的时候都比一般的《机战》更小心翼翼，一般《机战》一回合才会存一次中断存档，而本作基本每架机体行动前都会存一次，通过不断S/L来寻找最适合的攻略法。

而且本作在加入了类似SR点的强化芯片获得条件后，难度进一步提升，原本正常攻略不算太难的关卡，为了完成强化芯片获得条件难度也得花费不少的心思。最典型的就是B路线的11话“トレイス出击”，这关一开始敌众我寡，正常打法的话只要不断防守，撑到我方增援出现，不过如果要完成芯片获得条件的话就得主动出击，在援军赶到前全灭初期的敌机，在一周目时要完成这个条件是非常困难的，得在之前的关卡有一定的资金累积，对出击的机体有针对地进行改造，并按照一定的固定步骤来攻略，而且就算是这样也还需要一定的运气来凹敌人打不中，相当折腾人。



▲在和敌人正面交锋时，正确的走位有着至关重要的作用。

结语 自从“《魔装机神》系列”复活后，作品推出频率得到了明显加快，连续两年都有新作推出，而且这作还实现了高清化，可以说是非常值得高兴的事。不过毕竟系列也是十几年前的游戏了，有不少东西已经和时代脱节，改革迫在眉睫，否则一味地只靠老玩家来捧场而不想办法吸引新玩家的话，系列被淹没在时代的洪流中也只是时间问题。



2013 掌机大纪事

专题企划 Feature Special

文 雷伊　美编 澄香

一到年底，我们总会例行公事地进行各种回顾总结，或学习、或生活、或工作，对于我们所挚爱的游戏其实也是一样，一年下来，总有一些东西需要去梳理、去回顾。在经历了2011年的次世代掌机首发、2012年的沉淀摸索之后，在过去的2013年，掌机业界终于迈进成熟。3DS大局已定从容出牌，而PSV则在挣扎着改变命运，不可否认，两大掌机厂商在这一年之中，给玩家们留下了太多精彩和难忘的片段，我们精挑细选，也带你一起回味。

1月 January

2013

千万里程碑



根据日本EnterBrain的统计，3DS主机在日本的累计销量终于于本月初正式突破了千万台大关。我们都知道，3DS在2011年初首发的时候，并未收获理想的成绩，反而因为价格昂贵、软件较少等负面因素陷入了窘境。在经历了惨痛的教训之后，任天堂终于破釜沉舟，先后推出了降价、新机型（3DS LL）等一系列响应及时的促销手段，最重要的是，在最为关键的游戏阵容问题上得到了极大的改善。最终，3DS系列主机终于扶摇直上顺利突破了千万大关，前后足足经历了98周的时间，比前辈NDS达成这一成绩晚了大约两个月的时间。

怪物现身

哪怕3DS已经如日中天，但任天堂依然迟迟未在其平台上布局杀手锏“《口袋妖怪》系列”的正统续作。在玩家们的千呼万唤声中，任天堂终于坐不住了，带来3DS平台全新续作《口袋妖怪 X・Y》的消息。作为系列进化到第6世代的正统作品，本作创造了许多系列的先例。首先，这是系列一改之前以颜色、宝石来命名的方式，以类似《机战》以英文字母来对其进行命名；其次，这是系列首次以3D图像来进行呈现，玩家可以通过3DS的裸眼3D功能来体验更为立体的画面；而本作也是系列首次在全球范围进行同步发售，并且首次推出数字下载版的一作。环绕着如此多的光环降临的这匹怪物，势必在秋季掀起一阵腥风血雨。





2月 February



PSV终降价



如果说3DS前期的一路跌跌撞撞，那么PSV可谓推出至此的道路一直都布满荆棘举步维艰，可偏偏索尼方面又非常沉得住气，推出一年多来一直按兵不动，哪怕小卖店们早已纷纷采用了各种非官方降价手段来进行促销。但面对前有3DS后有手机平板这样前所未有的恶劣竞争环境，索尼最终也不得不向现实屈服。在宣布降价之后，PSV最大的优惠额高达1万日元，此次降价也确立了将Wi-Fi版主机作为主要机型的方针，之前就显得略微鸡肋的3G版将逐渐退出历史的舞台。在降价的同时，索尼方面也推出了一些面向PSV新用户的活动，比如PS +会员免费体验资格、优惠券等。软件方面虽然手笔不大，但是多多少少开始有所好转，比如《讨鬼传》、《噬神者2》等都开始释出一些新的消息，这些作品也成为了今年PSV平台的顶梁柱。

绿色路易年

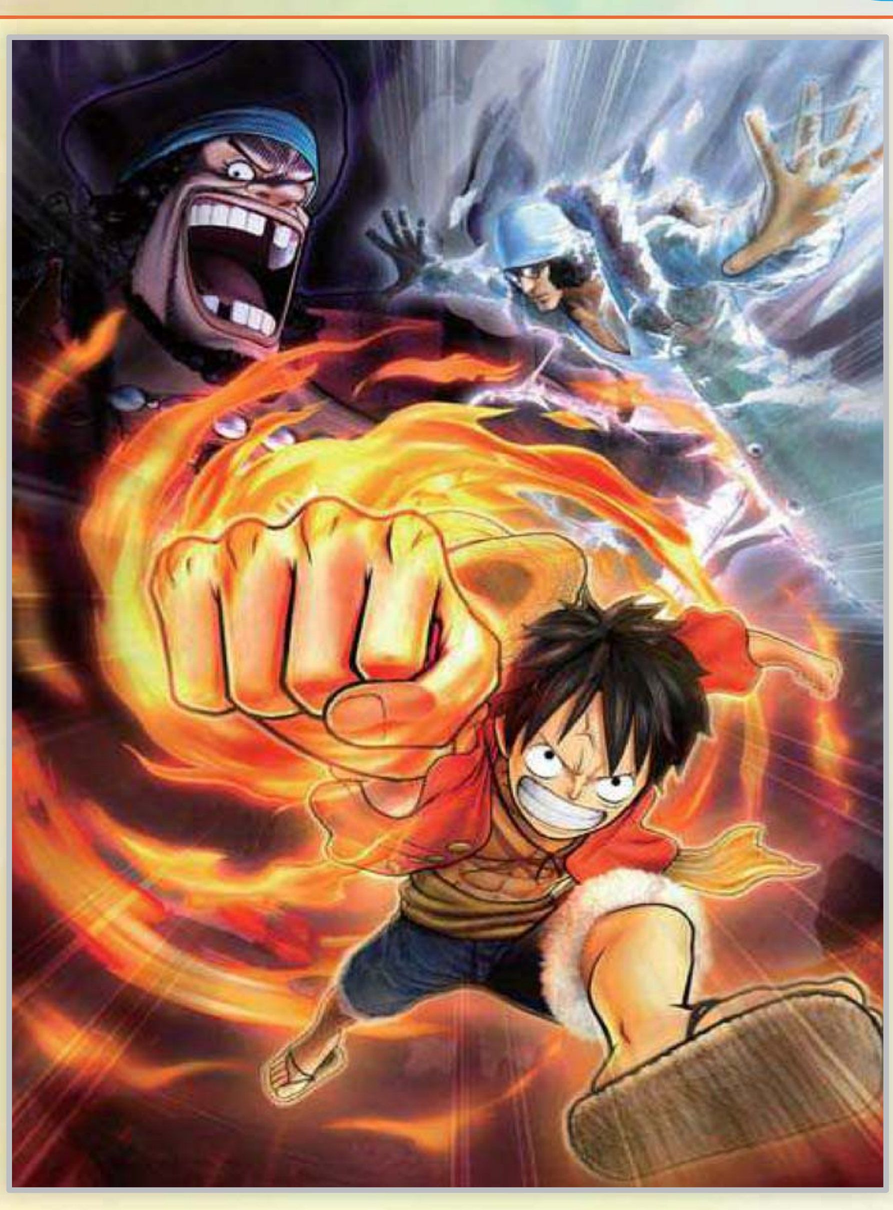
一直以来，由于《超级马里奥兄弟》中的大哥马里奥主角光环太耀眼，使得头戴绿帽的路易总是容易遭玩家忽视。尽管也有《路易的鬼屋》这样的例子在前，但当初又恰恰撞到了不怎么争气的NGC，所以当时也没怎么引起波澜。不过路易万年老二的形象，在今年得到了极大的改变。本月任天堂举办了一场名为“路易专场”的网络直播会，其中公布了一系列路易相关的作品的消息，除了即将发售的《路易的鬼屋2》之外，《新・马里奥兄弟U》的资料篇《新・超级路易U》也得以公布，再加上年底公布的Wii U的《路易医生&细菌杀灭》、以及这一年中一系列马里奥相关作品，这一年和路易相关的新闻可真是层出不穷，让这个一直躲在马里奥身后的瘦高个，也能够理直气壮地高喊：我是路易，我为自己代言！



3月 March

2013

无双地狱



本月发售的《海贼无双2》，在发售首日PSV和PS3版的合计销量就已经突破了50万大关，成绩非常显赫。《海贼无双2》的发售，举起了掌机平台《无双》连发接力的第一棒，之后，该平台还陆续推出了《无双大蛇2 终极版》、《战国无双2&猛将传 HD版》、《战国无双2 帝国 HD版》、《真・三国无双7 & 猛将传》以及《真・高达无双》等"《无双》系列"的作品，这还不算之前发售过的其他《无双》作品的廉价版。偏偏每一款作品想要达成白金奖杯还都不容易，因此，这么多的《无双》作品一套连招发下来，还真是没几个粉丝能够承受得住。而事实上，除了依靠强IP的《海贼无双2》以及确实制作厚道的黑马作品《真・高达无双》之外，今年PSV上的其他几个《无双》不管是在口碑还是销量上都非常一般，看来Koei Tecmo Games在加强掌机版《无双》诚意的同时，也该控制一下该系列在玩家面前的曝光度了，虽然从目前的趋势来看，2014又是一个无双年。

新旧交替



对于Square Enix的和田洋一，很多玩家可谓又爱又恨。恨他在2006年的那一下销魂拍肩让SE背负了墙头草的骂名，恨在他在任期间，SE失了口碑、却也没赚到大钱。

2012财年，SE最终利润一共亏损了130亿日元，是公司创建以来最为严重的一次，这也的确足以让和田如坐针毡了。但是，我们也不能不看到，在和田在任期间，SE完成了对Taito、Eidos等公司的收购，并快速向手游行业进行布局，让公司的业务范围得到了更大的扩展，实现了对公司的改革。3月26日，和田洋一辞去SE的CEO一职，接替他的是原公司董事松田洋佑，这一变动于同年6月起正式生效，接下来的SE，将会向什么方向发展，让我们一起拭目以待。

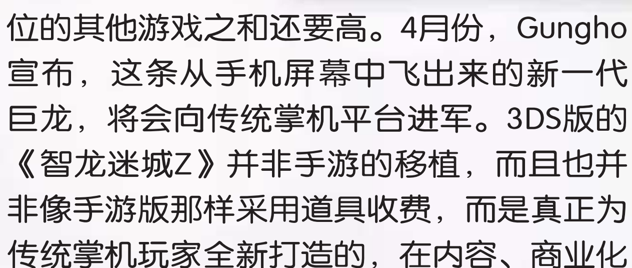
4月 April



另一条巨龙



《智龙迷城》在智能手机上所创造的成绩，相信即使不玩手机游戏的玩家也早已如雷贯耳，其霸占日本iOS和安卓游戏收入榜榜首多时，并且有消息称，其创造的收入，甚至比日本智能手机游戏榜单上第2到第50位的其他游戏之和还要高。4月份，Gungho宣布，这条从手机屏幕中飞出来的新一代巨龙，将会向传统掌机平台进军。3DS版的《智龙迷城Z》并非手游的移植，而且也并非像手游版那样采用道具收费，而是真正为传统掌机玩家全新打造的，在内容、商业化方式上更符合掌机玩家的一款全新作品。消息一经公布便引起了各界极大反响，这款诞生自智能手游平台的新一代日本国民游戏，在目前如日中天的3DS掌机上是否能够再续辉煌，也成了业界以及普通玩家们所关注的焦点。



FAMI通大奖



4月17日，EnterBrain在日本东京巨蛋酒店举行了2012年度FAMI通大奖（FAMI通Award）的颁奖典礼。和往年一样，此次的评选结果，都是由玩家们实实在在的投票所

选出，本年度的投票对象为2012年1月1日至同年12月31日发售的游戏作品。为了迎合潮流，此次奖项全新追加了“PC・移动游戏奖”，顾名思义，就是用来表彰那些杰出的PC、智能手机游戏。除了年度游戏大奖由3DS大作《立体动物之森》众望所归地摘得之外，另一个大赢家便是智能手机游戏平台的《智龙迷城》了，一共包揽了优秀奖、创新奖、原创新作奖、PC・移动游戏优秀奖、PC・移动游戏原创新作奖等5项大奖，其制作人山本大介也当选为年度MVP，一跃成为金牌制作人。

任天堂终迎黑字



4月下旬，任天堂发布了2012财年的财务状况。2011财年，任天堂年度损益情况为432亿日元的赤字，成绩并不好看，这也令外界对任天堂在2012财年的财务状况格外关注。为了改善经营，任天堂于2012财年战略性地推出了屏幕更大的3DS LL主机，进一步扩大了其主业务3DS的玩家用户群，截止2012财年结束，任天堂3DS系列主机在全球的累计销量已经达到了3109万台，其中有778万台为3DS LL主机，新机型的推出为主机普及做出的功劳不言而喻。在软件方面，任天堂更是不遗余力地推出《立体动物之森》这样的杀手锏，并加强利润率更高的数字下载服务，最终，在日元汇率走低等环境的加护下，任天堂终于完成了2012财年纯利润黑字的目标，年度纯利润为70亿日元。

5月 May

2013

SCE的烦恼

和任天堂一样，索尼集团在2012财年也实现了纯利润的由赤转黑，不过虽然整个集团大方向来说成绩不错，但是玩家们所关心的游戏部门情况却是差强人意。游戏部门整个财年的销售额仅为7071亿日元，相比上一财年下降了12.2%，营业利润更是大幅度下降了94.1%，仅为17亿日元。究其主要原



因，便是PS3、PSP和PSV等游戏硬件销售台数的减少，老平台日渐衰退，新平台不给力，这是主机厂商在经历新旧交替的时候，必须得面临的阵痛。整个财年SCE虽然卖出了700万台掌机达成了销售目标，但这个目标其实是在一再下调销售预期的情况下所实现的，相比最初公布时1600万台的销售目标整整缩水了900万台，真可谓是一把辛酸泪呐。

为自由而战

一个《怪物猎人》离去了，千千万万个"怪物猎人"堆起来。在《MH》转战3DS平台之后，索尼一直都在重复着这个策略，和第三方开发者们一起打造能够满足共斗游戏爱好者们的新品牌，但无论是《仙境传说奥德赛》还是年初力推的《灵魂献祭》，都缺乏王者之相，虽然《讨鬼传》和《噬神者2》势头不错，但终究和《MH》还不是同一个量级。这次，SCEJA选中的新对象是《自由之战》，一个风格近似《噬神者》但更有未来感更装逼有着更为苦大仇深的世界观，并且支持最多8人联机，也会加入更多的玩家交互玩法。虽然很明显这仍然是一款难以肩负起撼动《MH》的重任，但是朝着PSV平台最卖座共斗游戏去努力，也未尝不切实际。2014，你不仅要为自由而战，还必须为PSV而战！





6月 June



PSV再次上演唇枪舌剑

要说PSP平台最为成功的推理游戏，相信玩家们第一个想到的便是"《弹丸论破》系列"。随着PSP慢慢退出历史舞台，该系列今后的动向也格外引人关注。6月20日，



开发方Spike Chunsoft宣布，该系列前两作将以合集的形式在PSV平台推出，可谓给了粉丝们一个很好的交代。而在之后9月份的索尼发布会中，系列也公布了外传作品将登陆PSV的消息，因此，我们似乎可以理解为系列在未来相当长的一段时间内，会以PSV作为核心发展平台。在经过游戏和动漫作品的沉淀之后，《弹丸论破》已经名气不小，并且其中的黑白熊形象也早已深入人心，成为人见人爱的吉祥物。

不争气的老爸





日本老牌游戏公司Atlus的母公司Index在月底召开的董事会中，发表申明决定申请进行民事再生手续。民事再生法是日本的破产法之一，旨在帮助陷入经济危机的债务者恢复事业。Index之前进行了不少收购，但这些收购却并未对公司带来足够收益，再加上其投资的银行宣告破产，因此使经济雪上加霜。而今年，Index还因有嫌疑违反金融商品交易法而受到证券交易监管委员会的调查。有这么一个不争气的老爸，Atlus的日子自然也不好过，不过现阶段其业务还没有受到本质影响，不过后续的事情就不好说了。确定再起不能的Index准备抛售其手中的业务，Atlus赫然在列。

7月 July

2013

笨重的新来者

7月底，由全球知名图形芯片制造商Nvidi（英伟达）推出的掌机Nvidia Shield终于面世，之后更是登陆香港，在亚洲地区进

行发售。这台掌机最早于2013年1月的CES中率先曝光，之后更是经历了延期、未发售就降价等负面新闻，也算是命运多舛。Shield采用Nvidia Tegra 4移动处理器，性能方面毋庸置疑，但臃肿的外形设计却实在不怎么讨玩家尤其是亚洲玩家的喜欢，所以其推出之后的成绩一直平平，不得不说，要不是超级游戏发烧友，否则估计都没多少玩家听说过这台掌机的大名，更不用说去了解、购买它了，相信这也是对其现状的最好反映。掌机市场现在本来就不好混，即使不出成绩只赚个吆喝也不是那么容易的事。



1723亿

这个数字是2013上半年日本家用游戏市场规模的反映，相比2012同期缩水了约7.4%。虽然整体规模有所缩减，但上半年的硬件销售规模其实是扩大的，该期间内3DS系列主机在日本卖出了195.7万台，打了个漂亮的胜仗，而PSV虽然仅卖出52.7万台，但这个数字也达到了上年同期的1.6倍。问题出在软件，除了3DS平台在半年内产生了3款百万级游戏之外，其他平台甚至连50万级作品都没有诞生。PS系平台的作品越来越核心向，而任系平台的多款大作都集中在下半年爆发，因此才形成了上半年软件方面稍弱的局面。发售于2012年底的《立体动物之森》依然是上半年最卖座的游戏，半年内卖出了将近140万套。



翻滚吧身价

在两年前，Gungho对于很多玩家来说，还是一家名不见经传、制作着一些二三线游戏的小公司。但是，凭借着《智龙迷城》这款大热门的产品，Gungho的命运从此被彻底改写。根据Gungho于7月份发布的公司2013上半年的业绩情况显示，公司该期间所创造的营业利润和经常利润，相比上年同期翻了40多倍，纯利润为翻了25倍多，成绩可谓羡煞旁人。身价得到极大提升的Gungho，更联合软银一起于2013年10月份，收购了芬兰传奇手游开发商Supercell 51%的股份。从经历来看，Gugho和Supercell也极为相似，都是凭借着一款颠覆业界的吸金大作，瞬间令自己从屌丝成为了土豪。



8月 August

2013

退化的进化

一直以来，我们印象中的主机发展史都是正向的，但不走寻常路的任天堂，这次又给我们好好地上了一课。8月下旬，任天堂美国以官网更新的形式，毫无预兆地向外界公布了3DS的新机型—2DS。这台新机型不仅去掉了3DS在发售初期最大的宣传卖点裸眼3D功能，还将原本的折叠造型变成平板，原本上下双屏在一整块屏幕上被机械化地一分为二。消息一出，业界沸腾了，除了激动与期待，其中更多的是不解与嘲讽，一时间各种PS改图、GIF充斥网络，出



现了全民调侃2DS的短暂盛况。我们宁愿相信任天堂此举是为了缩减成本降低销售、保护低龄玩家势力这样美好的出发点，但是这一切不应该以牺牲主机造型、手感以及功能为前提，否则玩家不理解和买账也在情理之中。这款新机型虽然在美国已经上市3个多月，但在日本却还未公开过。

PSV欧美降价



今年2月份，SCE率先在日本地区对PSV进行降价，但销售情况更为严峻的欧美地区却仍然不动声色。终于，本月下旬在德国科隆举行的欧洲最大游戏展Gamescom中，Sony宣布了PSV将在欧美地区降价销售的消息，降价幅度为50美元/欧元，这也是PSV推出以来，首次在欧美地区进行正式降价。但很明显的是，即使降价，PSV在欧美地区的软件阵容依然跟不上，封闭的日本好歹还有一些二三线游戏在力撑，但欧美这个情况却更为严重。索尼也希望以和PS4的联动来带动PS4的销售，但分析家们却认为，这样的做法并无法改变PSV的现状，只有软件跟上了，PSV的普及才能谈起。但遗憾的是，目前欧美的顶尖开发者们，正在埋头于次世代家用主机游戏的开发，根本无暇顾及PSV这位可怜的小公主。

Level-5的手游野心



近年来SE在手游平台业务的加重，被玩家们戏称为“手游大厂”，不过本月Level-5的发布会显示，想要成为“手游大厂”的原家用机厂商并非只有SE一家。发布会上Level-5共公布了3款手游新作，最重点的产品是原创新作《奇迹滑触》，这款游戏破天荒地将会登录7大游戏平台，除了5大现行家用主机之外，还会推出智能手机版，而且其iOS的序章版目前也已经在日本上线。另一款手游《魔神驿站》则是搭乘“魔列车”巡游日本、并收集魔神的原创作品。令人吃惊的是，“《雷顿教授》系列”的最新作《雷顿7》除了将继续登陆3DS之外，也将推出iOS和Android版，而对于游戏的玩法，Level-5则遮遮掩掩、并大言不惭地表示玩法太颠覆怕被其他开发商抄袭。既然说到这个份上了，那各位玩家不妨就先Mark一下，也方便日后挖个坟鞭个尸什么的。

永不结束的侵权案

从2011年起，原就职索尼的日本专利发明者富田诚次郎就已对任天堂进行起诉，状告其3DS掌机侵犯了自己发明的裸眼3D技术，但一直未有明确判决。2013年1月富田再次起诉，并于3月获得胜诉，但任天堂并不服从并提出上诉，而上诉的结果终于在8



月暂时尘埃落定。美国纽约联邦地方法院再次宣判富田胜诉，任天堂要向其支付千万美元以上的赔偿金，虽然这个金额已经比一审要求的少了一半（之前是要求每售出一部3DS就需支付9.8美元的专利赔偿）。不过即使如此，相信在未来的日子里任天堂还是会继续上诉，富田老人想要拿到这笔赔偿金，绝非那么容易的事情。

9月 September

2013

巨星陨落



9月中旬，正当玩家们在期待着一年一度的东京游戏展能够带来劲爆消息的时候，日本京都先传来了不幸的消息。任天堂前社长山内溥因肺炎不治，于9月19日在日本京都的医院内离世，享年85岁。山内溥原名山内博，在任职任天堂的52年间，山内为任天堂的变革发展倾注了大量心血。其敢于变革的决心、大胆的用人策略、以及对用户需求的极大把握，将任天堂一步步从一个花札厂商，经营成全球首屈一指的电子游戏巨头。山内爷爷的离世对于业界来说是个极大的损失，但他所留下的游戏遗产，却足够让玩家们受用一世。作为骨灰玩家，我们怀念山内在任期间的任天堂，怀念那份一尘不染的游戏性、那份最初的美好。



SCEJA最厚道发布会

9月9日，SCEJA在东京游戏展前夕，率先召开了2013媒体发布会。本次媒体发布会中，家用主机和掌机都得到了足够的重视。SCEJA在此次发布会中一共公布了两台PSV的新机型，包括更轻薄的PSV-2000，以及可以接驳电视的PSV TV，前者是情理之中，后则是意外惊喜。除了新机型的发布，此次发布会上还公布了一系列对于PSV来说的利好消息，比如PSV记忆卡降

价、一系列全新作品首次亮相、以及多款PSV-2000同捆版主机的公布等。在经历了多次坑爹发布会之后，SCE此次终于献上了一场像样的、有干货的发布会，也算是给了粉丝们一个交代。

狩猎新纪元



猎友们年度最期待大作《怪物猎人4》终于于9月14日在日本发售。忠实的粉丝群体、以及之前《MH3G》的预热，为本作的热卖提供了坚实的后盾。发售当日，日本各大小卖店前毫无意外地再次排起了长队，制作人亲自上阵的首发活动也将发售现场变得格外热闹。经EnterBrain统计，《MH4》的首周销量（因为是周六发卖，所以这里的首周其实只有两天）达到了187万5115套，创造了3DS游戏的最高首周销售记录，在这款怪物级大作的带动下，当周3DS在日本的销量达到了29万8354台，这个成绩实在是让竞争对手只有羡慕嫉妒恨的份了。

Atlus终有归属



母公司Index因经营不善而要授让业务经营权的事件一出，让老牌游戏品牌Atlus顿时成了没了父母的娃儿。当然，对于Atlus这样口碑至上、手中握着多个知名IP的开发方，一定不会缺愿意接收它的主。在经过了几轮比拼之后，最终拿下Index业务接收权的是之前就与Atlus有着密切合作的日本老牌公司SEGA Sammy。达成合意之后，SEGA Sammy于今年11月出资约140亿日元收购Index，接收其在数字游戏业务、娱乐设备业务等方面的经营权，这些业务中涉及的有形固定资产、无形固定资产以及知识产权。命运多舛的硬派游戏厂商Atlus在经历被收购、公司解散、母公司破产等噩运之后，终于花落SEGA，成为SEGA Sammy集团的一个品牌得以维系。

游戏，无限进化



9月19日至9月21日，一年一度的东京游戏展（TGS）在日本千叶县海滨幕张MESSE举行。今年的主题是“游戏，无限进化”，除了首次面向日本一般玩家展示的次世代家用主机PS4之外，之前刚

刚公布的PSV-2000、PSV TV也得到了展出。根据主办方统计，今年的入场者高达27万197人，刷新了入场人数记录，相比去年高出4万6444人之多。尤其是两天一般玩家开放日，单日入场人数均超过了10万人，相比之前的最高单日入场记录9万4989人有了进一步提升。近几年TGS开始扩大PC、智能手机游戏的展出，进一步扩大了对更多用户的吸引力，再加上为一堵PS4风采而来的玩家们，也难怪此次展会有那么多人关注和参与了。

10月 October

2013

PSV-2000低调登场



PSV家族的新机型PSV-2000于10月10日在日本首发，虽然显示屏由原本的OLED变成了液晶使规格有所缩水，但主机在轻薄化方面，还是下了不少功夫。PSV-2000比旧版薄20%、轻15%，在电池续航能力、手感方面也得到了加强。PSV-2000首发一共推出了6种颜色，除了黑、白这样的经典色之外，还包括4种混搭配色，看上去格外青春靓丽。据EnterBrain统计，在PSV-2000发售当周，PSV主机的周销量为5万8682台，虽然相比PSV之前惨淡的销量来说还算不错，但其影响力显然远远不能和当初PSP-2000配合《危机之源 最终幻想Ⅶ》发售时创造的盛况相比。再加上当周正好碰上3DS平台的《口袋妖怪 X・Y》发售，因此PSV-2000的遭受冷遇也算是在情理之中。

杀向手游界的勇者



由手游平台诞生的日本国民游戏《智龙迷城》在向主机平台进军，而另一方面，由主机平台诞生的日本老牌国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”，则开始向手游平台发起了攻势。继宣布《勇

者斗恶龙Ⅹ》将以云游戏的方式登陆智能手机、平板之后，Square Enix进一步宣布了“《DQ》系列”全面进入智能手机领域的计划。“《DQ》系列”的第1至第8部正统续作今后将会全部登陆智能手机。率先推出的是初代《DQ》，前100万名用户可以免费下载；而之后，此前从未向任何平台移植的《DQⅧ》也于12月推出了智能手机版，高达2800日元的售价对于习惯了免费游戏的手机玩家来说有点昂贵，但还是顺利冲到了付费游戏排行的首位并维持了相当长的一段时间，粉丝们的热情依然非常高涨。

小精灵的大Power

10月12日，“《口袋妖怪》系列”首次尝试全球同步发售，最新作《口袋妖怪X·Y》在全球的首周销量瞬间就超过了400万套，创造了3DS游戏最快、最多的销售记录。其中，日本所占的销量达到了约210万套，刷新了上个月刚由《怪物猎人4》所创下的首周187.5万套的销售记录。首次登陆3DS平台的《口袋妖怪》正统新作，在画面、内容和系统上得到了极大的强化，并且丰富了利用网络来进行游戏的元素，玩家可更方便地通过网络来进行对战和交换。经过这么多年的积累，“《口袋妖怪》系列”一直维持着超高的人气，带给了一代又一代的玩家无穷的乐趣。





11月 November

2013

PSV日本销量终破200万

11月第3周，PSV家族迎来了新机型PSV TV，以及年度最期待作品《噬神者2》，在两者的加持下，PSV的当周销量达到了9万996台，其中PSV TV占了4万225台，而PSV



的累计销量至此也终于突破了200万台，达到了202万7414台。《噬神者2》的PSV版首周销量达到了约26万，创造了PSV游戏在日本的最高首周销量，并且首周就超过了之前PSV平台销量最高的《Persona4 黄金版》的销量。虽然值得庆贺，但不得不承认，PSV的起点和基数实在太低，这些原本值得庆贺的数据，在面对3DS近期所创造的成就面前，实在是无法成为足够的谈资。想要真正站稳脚跟，PSV所要走的路还有很长很长。

厚积薄发的《Persona》



11月下旬，Atlus以街头视频广告、视频网站发布的形式，一口气公布了4款"《Persona》系列"新作，其中有两款为掌机平台的作品，均为原创。首先是3DS平台的《Persona Q 迷宫暗影》，游戏中将会有来自《P3》、《P4》中的角色以Q版形象登场，这也是系列首次登陆3DS平台。如果说《Persona Q》的Q版造型玩家还能接受得话，PSV平台的系列新作《Persona4 彻夜热舞》则多少显得有些雷人，因为这竟然是一款音乐类的游戏！虽然打造它的制作班底是《初音未来 女歌手计划》的团队品质应该不用太过担心，但是和原来的RPG差别过大还是让不少粉丝大呼：臣妾不能接受啊！

12月 December

2013

PS系年度颁奖盛典



SCEJA如期举行年度庆典"PlayStation Awards"，今年是SCEJ和SCEA合并成SCEJA后首次举办PS Awards，所以这次颁奖针对产品的范围，也涵盖了日本以及整个亚洲地区。在奖项方面，今年还新增了表彰优秀游戏的特别奖。值得一提的是，从今年开始颁奖产品的销量指的是全亚洲地区的销量，因此像《横行霸道Ⅴ》（PS3）这样的作品才能拿到白金大奖（销量超过100万）。涉及

到PSV的包括，PS3/PSV跨平台的《海贼无双2》、《龙之王冠》亚洲地区销量突破50万，摘得金奖；《梦幻之星在线2》获得新颁布的特别奖；《P4G》、《灵魂献祭》、《讨鬼传》、《龙之王冠》、《杀戮地带 佣兵》、《英雄传说 闪之轨迹》等作品获得玩家投票选出的玩家选择奖。

3DS玩家的身份证

任天堂对于网络服务和数字游戏的布局支持，是三大主机厂商中最落后的。对于购买数字下载版游戏，玩家竟然没有固定而方便的账号，这个问题一直以来都令玩家非常困扰。不过，在12月10日的3DS、3DS LL硬件最新系统版本更新之后，任天堂e商店终于开始支持网络ID功能，3DS用户从此终于有了属于自己的身份证。玩家可以在主机的本体设定栏目中，创建、登录或者变更任天堂网络ID，而之前为玩家们所诟病的3DS/3DS LL硬件间的数据搬迁次数限制，在此次更新之后也终被废弃。尽管相关功能的丰富性和便捷性相比索尼和微软还有较大的差距，但在2013年的最后阶段，任天堂还是勇敢地向成熟的网络化服务迈出了艰辛的一步。



百万大作工场



整个2013年，日本家用游戏市场共创造了4089.7亿日元的市场规模，虽然原本期望伴随着新硬件和热门大作的发售使规模相比2012年有所提升，但不幸的是整个盘子依然比2012年缩水了9%。尽管如此，3DS平台在今年依然诞生了6款百万级游戏，分别是《口袋妖怪 X・Y》（397万6829套）、《怪物猎人4》（329万3312套）、《立体动物之森》（年内销量173万182套）、《朋友聚会》（158万67套）、《DQⅦ》（122万7377套），就连12月20日才发售的《智龙迷城Z》，也仅用了两周的时间就卖出了100万5697套。再加上之前官方宣布出货已经破百万套的《路易的鬼屋2》，今年3DS的软件成绩可谓大获全胜。

2013 TV GAME大赏

媒体评选·掌机篇

专题企划 Feature Special



文 掌机王全体编辑 美编 咕噜

又到了一年一度的TV GAME大赏与广大读者见面的日子。在《掌机王SP》第215辑中已经为读者们送上了本次大赏的选票，不知道各位读者们是否有积极参与呢？读者们的票选结果将会经过严格统计后，在春节过后的第218辑中进行公布。本辑先为大家带来经过小编们严格筛选，所评出的2013年度各大掌机平台优秀作品。

主办媒体：游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



UCG.CN

机种篇

PSV 和 3DS 已经稳稳扛起前辈们的江山，为掌机市场谱写了辞旧迎新的诗篇。从 2013 年度起，PSP 和 NDS 基本上已经可以算是正式退休。本文的机种大赏，为小编们评选出的年度最佳 PSV 和 3DS 游戏。

龙之王冠

年度最佳 PSV 游戏 大奖



在掌机领域中，PSV 的最大特征毫无疑问是顶级的声画表现力。如果有一款作品能够将 PSV 的这一大卖点淋漓尽致地表现出来，那它必然将在 PSV 的作品阵容中有着一席之地，甚至是鹤立鸡群。回想 SS 平台的《公主王冠》、PS2 平台的《奥丁领域》和 Wii 平台的《胧村正》，Vanillaware 所独有的、画卷般的柔美 2D 风格不仅在游戏厂商中独树一帜，于玩家心中也早已烙下了深深的痕迹。强强联手，在刚刚过去的 2013 年，由 Atlus 出品、Vanillaware 开发的《龙之王冠》登陆 PSV，让拥有 PSV 的玩家真正享受到了最高等级的唯美画面。

当然即便画面表现力堪称顶级，倘若游戏性不够格，那也仅仅是束之高阁的花瓶。本作从 PSV 公布初期便已开始紧锣密鼓地开发，途中经历了母公司倒产、作品权利转让等风波，使得面世之日一拖再拖，但就结果来说，却塑造出了“四年磨一剑”的罕见精品。作为一款以幻想世界为舞台的 2D A·RPG，玩家扮演一名冒险者，挑战遍地财宝、充满魔兽威胁的各个迷宫。敌人配置、机关陷阱、关卡构成、隐藏路线……所有的要素都集同类作品大成，给玩家在怀旧之余，也不免惊喜连连。六大职业区别也不小，不仅作战方式截然不同，根据技能培养的选择、还能展现出玩家独特的个性。游戏在发售后也持续进行着补丁更新，始终重视玩家反馈的态度也令人为之称道。

口袋妖怪 X·Y

年度最佳 3DS 游戏 大奖

“《口袋妖怪》系列”的最新作，由于登陆 3DS 平台，画面和音乐都比前作有了极大的提升。本作的主角是卡洛斯著名骑师家的孩子，在得到自己的第一个精灵后，和 4 个伙伴一起，以挑战卡洛斯地区天王和冠军为目标，踏上走遍全卡洛斯地区的精灵训练师成长冒险之旅。和系列以往作品一样，通关只是一个开始，二周目还有追加的“百变刑事”剧情，以及众多的收集要素。本作的图鉴分为三大部分，除了新加入的精灵，还有很多前作精灵登场。游戏的系统变化非常大，增加了一个仙属性，压制系列一直强大的龙属性的同时，也大大提升了毒和钢两大属性的地位，



使得对战平衡性进一步改善。除此之外，MEGA 进化也是本作的一大重头，虽然只是在战斗中进化且每战队伍中只有一个精灵能 MEGA 进化，但也大大丰富了对战选项。进一步改善的连锁系统和孵蛋遗传能力设定，让玩家在极品选种上也比以往要方便许多。超级训练以及每次迎战 5 只野生精灵的群战，不仅让打努力值的过程不再单调，更大大提升了育成的效率。本作在鼓励玩家之间联机上也下了相当大的功夫：PSS 系统让联机极其方便，ID 抽奖鼓励玩家之间多多尝试陌生玩家间的奇迹交换，好友狩猎场更是奖励玩家们之间多加好友，可以说是在尽可能多地让所有玩家都体验到《口袋妖怪》收集对战的乐趣。

类型篇

按照游戏的基本类型进行评选的作品分类。由于 2013 年部分类型作品过于饱和（例如 ACT），因此不免出现部分类型多提名，另外某些类型却无人问津的情况。以下出现的类型，均是 2013 年掌机平台有着亮眼表现、值得一提作品的类型。

大金刚王国 回归 3D 3DS

年度最佳 ACT



早在 SFC 时代，“《超级大金刚》系列”就是玩家们眼中惊艳的优秀作品。优质的画面加上爽快的玩法，很容易吸引玩家们的注意力。不过真正能将游戏打通关的人却非常少。作为《超级大金刚》的延续，“《大金刚王国》系列”继承了前辈玩法爽快的优点，并在难度上进行了调节，让该系列不再是玩家的梦魇。移植自 Wii 平台的本作原本就有着很高的素质，关卡设计十分巧妙地与场景的环境结合起来，并且每一关都有着不同的主题，通篇玩下来几乎没有重复感。既然当选最佳 ACT，当然得评论一下游戏的动作要素，其实用最简单的两个字就能对其进行评价——自然。无论跑动、跳跃还是翻滚，游戏将大金刚的动作真实还原，更是对起跑、滞空、加速等要素做了细节处理。熟悉操作是一个艰难的过程，不过一旦熟悉之后就能立即体会到大金刚的野性之美，那是从婴儿蹒跚学步到飞人跨栏夺冠般的飞跃。游戏也特意准备了多种模式供玩家们挑战，欣赏大金刚全程冲刺、不带一丝停留地过关，不论对玩家还是观众来说都是身心愉悦的享受。

提名 怪物猎人 4 3DS



《怪物猎人》每次的新作都会在动作上下不少的工夫，给人以足够的新鲜感，如 2 代的大量新武器带来的狩猎方式多样化，还有 3 代的海战为狩猎初次引入了空间概念。而说到《怪物猎人 4》的新动作要素的话，那就非高低差动作莫属了。以往在陆上狩猎时，猎人的活动范围都主要在 X 轴，尽管部分场景中设置了高台等地形，但也鲜有涉及到 Y 轴的狩猎动作。作为新作的卖点和新要素，《MH4》正式在陆地狩猎中引入了 Y 轴的概念，场景中设置了大量的斜面和高台，狩猎时猎人要利用高低差与怪物周旋，同时武器也根据高低差加入了跳跃攻击等专用动作，从而衍生出了新的狩猎方式。

提名 噬神者 2 PSV/PSP



“究极的一击封神！”是这次《噬神者 2》的口号，同时也是本作继“高速狩猎”之后，更进一步追求爽快感的新方向。玩家可以通过锻炼，让普通的攻击招式进化成血技。以这种酷炫华丽同时兼顾威力和实用性的技能挑战强大的 BOSS，正是本作所追求的全新爽快感。游戏的战场不大，而且没有换区概念，加上后期以多 BOSS 同场的任务居多，使得游戏节奏又快又刺激。自制子弹系统依然保留下来，大幅调整了平衡性，同时加入了变异芯片，让不同枪械的特性差异得以扩大。不过平衡性依然是本作不足之处，新增的血技和自制子弹依然太过强大。

口袋妖怪 X·Y







本作为系列第六代作品，游戏的舞台——以法国为原型的卡洛斯地区，在3DS机能的支持下非常美丽，不同城镇的不同特色在游戏中都完美再现。玩家初期即持有跑鞋和滑轮，让游戏的节奏比以往更快。改良的能力遗传系统以及群战刷努力值则让游戏的培养效率比以往提升了许多。游戏中玩家扮演的依旧是一个领取了自己精灵的少年，一方面以口袋妖怪联盟冠军为目标一路冒险努力，一方面也要帮助博士来完善卡洛斯地区的精灵图鉴。和以往作品不同的是，本作的主角有4个朋友一同旅行，让冒险之路不再孤单。本作的反派势力是打算通过神兽之力清洗世界，以重新构筑人类和口袋妖怪关系的燃烧团，他们将与主角以收服本作两个版本的主神为目标展开竞争。游戏通关后增加的“百变刑事”部分虽然不算太长，但游戏本身的支线收集要素、尤其是时髦值以及相关的购物打扮部分极其耐玩。对战方面且不说完全动画化的战斗画面，新增的精灵、MEGA进化系统以及新的特性和技能等，也都赋予了本作对战部分完全耳目一新的感觉。

提名 最终幻想X/X-2 HD版 PSV



12年的雨月星霜将游戏业界洗礼得精明简练，也让那些口味刁钻的玩家明白何为真正的商业化。这两款十多年前就以千万销量证明自身价值的作品，如今看来竟也是后辈难以逾越的丰碑，缺乏匠心的商业行为终究无法攫取到真正的成功。分辨率经过提升的画面没有真正意义达到次世代标准，人物的建模本身也并未多加修改，但原作的场景细节在今天看来依然吓人。主线剧情兼具王道冒险和好莱坞商业片的特质，回避了对猎奇扭曲的刻意追求。每一作均包含了大量的隐藏要素，一丝不苟的分支任务与自由度极高的技能配置，均令玩家情不自禁地沉浸在异世界的时空中不可自拔。就像两作共同的女主角尤娜一样，它们的爆发力并不高，但当你花上一两百小时一点一点地探究完毕，必定能获得平和而安心的游戏体验。

提名 重装机兵4 月光歌姬 3DS



作为从FC时代起家的老牌RPG，“《重装机兵》系列”虽几经沉浮但始终保持着独特的风格和玩法。在经过22年的风雨后，迈向全新平台的4代引入了大量的新元素——完全3D化、角色语音、过场动画……本作的与时俱进让玩家们看到了制作方的求新求变。不过另一方面，游戏在发售后的“DLC海”也着实让不少人望而生畏，甚至对销量起到了负面影响。现在回过头来重新审视，角色、战车和通缉怪物类DLC更多的是在满足系列老玩家的夙愿，并不影响游戏本身的体验，纵使标价偏高，依然有不少粉丝心甘情愿购买。虽然算不上一线大作，但《月光歌姬》所包含的丰富内容丝毫不逊于其他游戏，自由的主线流程、大量的支线任务、花样繁多的道具、可自由发挥的战车改造……由宫冈宽所领军的制作团队打造出的原汁原味的《重装机兵》，这就是钟爱日式RPG的玩家们想要的游戏。

龙之王冠 PSV

年度最佳 A·RPG

作品一直叫好不叫座的Vanillaware总是让众多玩家为之惋惜，但2013年却无疑是其大放异彩的一年。《龙之王冠》早在PSV发售之前就受到了广泛关注，原因在于其吸纳了清版ACT大红大紫的年代所常见的经典元素。游戏的开发过程经历了版权移籍的一波三折，发售日也比预定迟了1年，但《龙之王冠》最终在口碑和销量两方面都获得了骄人的成绩。参与过经典名作《龙与地下城 毁灭之塔》开发的神谷盛治将自己多年的积累倾注于游戏中，本作也并非简单地取众家之所长，而是结合时代的变更融入了当下流行的新鲜元素，多种职业、不同技能倾向、隐藏路线、分支任务、随机迷宫和装备特性等设定进一步提升了游戏的耐玩性。虽然游戏中存在着诸如场面混乱、联机不畅等瑕疵，但在几次补丁更新后已经趋于完善，制作方甚至应玩家的要求追加了更高的“终极”难度并将角色的等级上限扩充至255。在今年PS商店的游戏下载人气榜上，《龙之王冠》高居前两位（PSV版和PS3版），可以说是玩家心中的怀旧情结，以及游戏本身的出众素质，共同造就了本作的成功。



提名 胧村正 PSV



同样是来自Vanillaware的经典作品，原作于2009年发售时就是公认的佳作，也获得了该年度Wii平台最佳游戏的提名。《胧村正》绝美的2D画面纵使放到今天也依然给人惊艳之感，而双主角、多结局的设定也让玩家们热衷于品味和探讨本作的剧情。简单易懂的操作和爽快流畅的动作都是本作的优点，而通过不同妖刀、装饰品的搭配以及料理效果的辅助也让战斗多了几分战术层面的因素。PSV版的销量远超原版，不过遗憾的是此次移植并未追加新内容，故与“最佳A·RPG”奖项失之交臂，如若在发售之初就包含4个诚意满满的DLC短篇剧本“元禄怪奇谭”的话，绝对有与《龙之王冠》叫板的实力。

提名 塞尔达传说 众神的三角力量2 3DS



“《塞尔达》系列”的正统续作《众神的三角力量2》痛失A·RPG大赏并非毫无道理，毕竟本作与NPC的互动太少，几乎没有支线任务。剧情方面也无甚出彩之处，还是“救贤者然后救公主”的老一套，新登场的公主都没几次露脸机会，“角色扮演”部分确实存在严重的先天不足。不过，在“动作”这一块，本作的表现绝对不会让玩家失望，每秒60帧的画面让林克的每一个动作都自然流畅。关卡的难度适中，即使失败也可以原地复活继续尝试，就算玩家刚上手也不会产生焦躁感。游戏早期能够入手几乎所有道具，冲刺用道具和传送功能在突破第一个迷宫后就能入手，加上本作地图小而精的特点，使得本作成为了系列节奏最快的《塞尔达》。



超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

PSV



《魔装机神》虽然打着《机战》的名号，但和正统的《机战》有着很大的区别，像是属性相克、攻击方向和高低差等概念，这些都是正统作品中所没有的，反而更接近于《火纹》和《皇骑》等传统S·RPG，所以本作难度在《机战》家族中也是出了名的，行动时即使一个小失误也有可能导致全盘皆输，所以每一步都需要经过深思熟虑，正因为如此，系列也一直深受许多从Winky Soft打造的《机战》时代过来的老一辈玩家的喜爱。



当然本作也不是一成不变的，为了迎合新世代的玩家口味，这次游戏也采用了强化芯片系统和PP值育成系统等来自《机战》正统系列的要素，并且根据自身的特色对这些要素做出了调整，并不是生搬硬套，因此并没有破坏游戏的平衡性，同时游戏的玩味也进一步提升。另外得益于PSV的机能，本作在画面也得到了不小的进化，地图和机体的建模更加细致，战斗画面的帧数也非常足，机体动起来不会像PSP的前作那样有模糊的感觉，玩家可以更好地享受精美的战斗动画所带来的视觉享受。

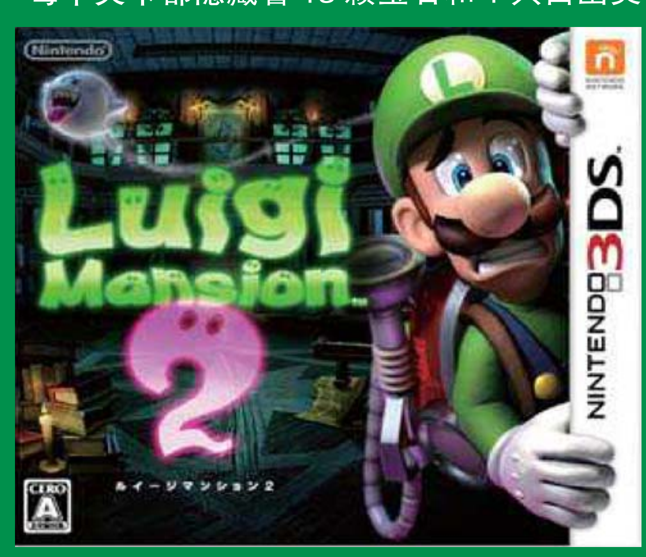
综合以上几点，本作获得小编们的一致认同，获得了2013年掌机最佳S·RPG的头衔。

路易的鬼屋2

3DS



在接触这个系列前，小编没有想到吸尘器还可以这么玩，没有想到只是普普通通的“呼”和“吸”竟然可以如此大做文章：吸入海报和桌布来发现隐藏的机关、呼出气来转动风扇以得到扇叶上的道具、吸住气球再呼气充满来漂浮空中、吸住道具再喷出以攻击敌人……充满了想象力的操作贯穿了游戏始终。此外，每个关卡都隐藏着13颗宝石和1只白幽灵，有些关卡中还会有隐藏房间，场景中的衣柜、花瓶、毛巾、火炉等等看似平常的摆设，用机器一吸或是用手电筒一照，可能就会出现意想不到的宝物或道路，玩家需要仔细观察游戏场景。可是，冷不防地可能就有敌人冲出来给予玩家额外的“惊喜”，这个时候就需要战斗了。与上天入地无所不能的哥哥马里奥相比，胆小的弟弟路易在战斗中也战战兢兢的。对于这款游戏而言，战斗不过是另一种解谜方式，玩家需要针对幽灵的弱点运用手中的道具进行攻击。当造型滑稽的幽灵被吸入时，比起一骑当千的爽快感，相信玩家更多地会感受到另一种单纯的快乐。





逆转裁判 5 3DS



作为系列自 2007 年以来的正统续作，《逆转裁判 5》自公布起就备受 FANS 关注。六年的期间里，系列衍伸出了《逆转检察官》的旁支，也有了《雷顿教授对逆转裁判》这样的合作 IP，但制作人江城元秀接过巧舟的大旗后，为期待正统系列已久的 FANS 献上的，仍然是一款原汁原味的《逆转裁判》新作。

5 代延续了系列的传统主视角风格，让老玩家能保持熟悉的游戏感觉。而为了吸引新玩家，以及迎合现今的游戏市场，新作在两个方面做出了改良。其一是提升表现力。为了在机能更高的 3DS 平台上展现更佳的表现力，本作首次尝试了 3D 建模、语音台词和动画表现。从实际效果来看无疑是非常成功的，建模的造型得当，语音和动画的加入也为玩家理解、没入剧情起到了预期的效果。改良其二则是可选性地降低了难度，当玩家在搜索证物时能给出足够的提醒，法庭部分卡关时也能查看提示，对于游戏时间不多的轻度玩家来说是难能可贵的。另外本作对于前作饱受恶评的“看破”系统也进行了改良，新增的“心灵观测”系统也极具乐趣。本作可谓无愧为 2013 年最佳 AVG 的佳作。



弹丸论破 1・2 再装填 PSV



在 2012 年的媒体评选大赏中，《超级弹丸论破 2》拿下“年度最佳 AVG”的奖项，早已证明其优秀素质有目共睹。而在刚刚过去的 2013 年中，虽然身为炒冷饭的复刻游戏，也依然获得了众编的 AVG 奖项提名。考虑到其冷饭合集性质不能踏踏实实地踩稳“2013 年作品”的位置，因此屈居提名奖，不过论游戏本身素质，毫无疑问并不逊于《逆转裁判 5》分毫。

游戏类型为含 ACT 要素的推理型 AVG。拥有超高校级才能的学生在入学当天被囚禁，在幕后黑手的逼迫下，不得不进行互相残杀。PSV 版经过复刻后提升了画面分辨率，并在初代中追加了全新的“学校模式”体验学生们和乐融融生活在学校中的故事。而学级裁判中融入的 PSV 触摸屏操作，也使玩家游戏体验获得了进一步提升。对于没有玩过系列作品的玩家来说，这款复刻合集是非常划算的选择。



大合奏！乐队兄弟 P 3DS

作为人气音乐游戏“《大合奏》系列”的新作，玩家不仅可以从本作中享受到系列惯有的演奏、合奏和作曲的乐趣，还可以通过本作新增的创建 Vocaloid 的功能，用自己的照片和声音在游戏中建立自己的形象，直接进入游戏之中，“亲身”享受演唱的乐趣。本作的演奏系统在旧有的基础上进行了大幅强化：新增至十个的演奏声部、形式多样且还原度较高的乐器演奏方式、更为庞大的曲库和可储存曲目的大量增加，都让游戏的耐玩度提升了一个等级。并且在本作中玩家们的合奏不仅可以通过本地联机实现，还可以通过网络联机与异地的玩家同时进行，最多可达 10 名玩家的协作演奏也让“大合奏”可谓名副其实。在本作中玩家可通过联网收听广播来了解音乐相关的信息，也可以将自己的原创曲目进行上传获取奖励，这些针对网络功能的物尽其用要素也成为了系列的新亮点。因此无论玩家对音乐方面的知识是否有专业性的了解，都可以通过本作极易上手的操作、丰富的游戏内容以及更为便利的互动形式尽享音乐的乐趣。

杀戮地带 佣兵 PSV





ISA与赫尔盖斯特之间的战斗仍在继续，但这次赫尔盖斯特人已深入地球，玩家将作为一名雇佣兵投身战场。作为一款掌机上的射击游戏，本作的游戏画面及操作的表现都相当优秀。游戏画面惊艳，人物建模生动，赫尔盖斯特人面具上独特的红眼在屏幕中格外突出，子弹飞行轨迹也是系列独有的光线轨迹。PSV的按键虽然不及主机手柄的按键多，但本作将触摸屏的操作与按键的操作融合得恰如其分，除传统的射击操作外，肉搏、暗杀以及部分特殊道具使用均通过触摸屏完成，具有极强的代入感，整体操作流畅一气呵成。购买及装备武器都在武器商人处完成，除了主副武器、防弹衣与手雷等常规装备，还有一些特殊装备可供选择，如遥控暗杀兵器和无人机的空中支援等，使玩家能更轻松地完成挑战任务。枪械是射击游戏的核心要素之一，本作武器的表现令人满意，无论是射击、后坐力反馈或是枪械的重量都能明显地在游戏中感受到，在游戏过程中配合关卡选择适合的武器便是攻关的良策。本作非常适合想要在掌机平台上体验FPS佳作的玩家们。

其他篇

不同于机种与类型的区别，本篇将以游戏作品吸引玩家消费的各种要素来进行评选，看看2013年的佳作中，究竟有哪些作品散发着不同于俗物的光辉，哪些作品又能在同类卖点的游戏中独占鳌头。

龙之王冠 PSV





前文也提到过，本作是“四年磨一剑”的罕见原创精品。从美术风格、关卡设计、职业塑造等任一方面进行分析，都是满载了制作人神谷盛治心血的结晶。美术风格大量引入殿堂级别的世界建筑造型，致敬之处比比皆是；关卡设计集横版过关类游戏大成，机关种类设置和敌人配置等要素、乃至BOSS的登场都无不经典；职业参考“龙与地下城”经典配置，同时亦加入了现今流行要素的自我诠释，真正做到了在给予玩家感动的同时与时俱进。而非常值得赞许的是，在如今横版过关2D ACT并不吃香的大环境下，顶住压力、投入巨资制作这样一款作品，是需要极大勇气的。本作的成功，为日后同类游戏的生存空间开辟了一个全新的可能性，其存在意义已经远远超过了一款游戏本身的价值。

提名 撕纸大冒险 PSV



本作以纸艺制作为主题，在游戏中不仅每一处场景，甚至每一个活动的生物都是用折纸所构成的，玩家也可以在游戏中亲自制作游戏里的一些道具。随着旅程的推进，玩家还可以在游戏中解锁纸艺模型，并在现实中加以制作，尽显本作所强调的“将游戏的乐趣延伸至游戏之外”的理念。温馨治愈的游戏剧情、可爱童趣的画面以及主题鲜明的游戏配乐，都让本作在今年众多的游戏作品中脱颖而出。

提名 灵魂献祭 PSV



由稻船敬二制作的这款狩猎类作品，从宣传初期开始就不断刺激着玩家的眼球，黑暗的世界观以及重口味插图散发着生人勿进的气息，但却也着实吸引了不少猎奇爱好者的关注。游戏描绘的是一个存在着魔法的世界，不过这种魔法更偏向于黑暗童话。游戏中的怪物其实也是生命与欲望的结合体，游戏对每一种怪物都有很细致的描写，最终选择救赎还是毁灭这个曾是怪物的罪人，都由玩家自己决定。

最终幻想X / X -2 HD版 PSV





相比众多美其名曰重现“原汁原味”的复刻，本作并没有简单地“save as XXX.psv”，整体画面更为精细，在显示面积较小的掌机上尤凸显其华美。此外值得褒奖的是每一作都收录了挂名衍生作品中最为完整的内容，《X》加入国际版的强力BOSS，玩家也不必像以前一样忍受尤娜那女汉子似的英语发音；《X -2》同样采用了最新版本，原国际版特有的《最终任务》提供了随机生成迷宫RPG的探索乐趣。作为《HD版》特有的新要素，原剧情作者野岛一成又贡献出大约30分钟、由新加入声优和原创角色演绎的新剧情；60首歌曲经过浜渦正志等核心作曲家的修改和重编，诸多名曲带来更深一层的感动。

提名 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 3DS



在NDS平台重制了“天空三部曲”后，《勇者斗恶龙Ⅶ》也顺理成章地来到3DS平台。游戏以全新引擎彻底重制，完美重现了原作中庞大的世界观和丰富的职业系统，战斗时也采用了己方角色可见的视角，新增的石板探索机能更加人性化。此外，作为剧情和系统核心的“石板”有了更多新玩法——类似9代的宝藏地图，本作允许玩家间利用邂逅通信和网络互换的方式交换石板，官方也提供了免费的下载石板，每块石板都是一个冒险迷宫，大幅拓展了游戏的耐玩性。由众多碎片拼合而成的石板，穿梭于两个世界的壮阔冒险……当玩家拿起掌机，12年前的感动必定能重新涌上心头。

智龙迷城Z 3DS





在手游界异军突起的新星，进入传统掌机游戏圈后依然发挥着强大的影响力。《智龙迷城Z》发售至今一个月，在日本本土销量已经突破100万，而且仍在稳步增长中。3DS上的本作摒弃了手游的道具收费模式，以RPG风格的故事推进方式来触发每一场战斗。基本的规则相比手游版并无变化，消除3个以上相同属性的宝石，就能发出对应属性的攻击，给敌人造成对应属性的伤害。配合玩家队伍的领队技能和玩家自身的消除连锁技巧，能够发展出无限的攻略方式。3DS版由于取消了道具收费，相对于不想花钱就得消耗大量时间等待能量回复的手游版来说，更能够一鼓作气地玩下去，最大程度体验到游戏本身的乐趣。另外游戏没有过难的解谜要素，战斗中也可以随时暂停中止，不记得进度也不会对攻略产生影响，因此非常适合任意年龄层的玩家进行游戏。

提名

撕纸大冒险

PSV



没有无休止的打怪练级，有的只是一段与各种有趣的NPC相遇，并纵览各处美景的送信之旅。本作主人公在玩家的帮助下历经平原、雪地、洞窟等场景，一步一步接近玩家所在的现实世界。游戏的操作极易上手，作为PSV平台的独占作品，本作也活用了PSV的各项功能。并且由于本作关卡难度不大，对操作也没有很高的要求，玩家完全可以在一种轻松的氛围下融入游戏的治愈氛围之中。

年度最佳动漫改编

真·高达无双

PSV

由NBGI和Koei Tecmo Games合作开发的《真·高达无双》，将“《高达》系列”的庞大设定和“《无双》系列”的爽快感巧妙地结合起来，在今年的众多动漫改编作品中独树一帜，同时也是系列作品首次登陆掌机平台。游戏内容包含了15部《高达》作品以及衍生作，出场角色和机体数量均超过100。其中《高达》、《Z高达》、《逆袭的夏亚》。《高达UC》、《高达SEED》、《高达SEED DESTINY》6部作品收录了原作剧情，不仅有动画的经典画面，而且还有重新制作的3D过场。而以原创为主的终极模式采用《机战》式的大杂烩剧情，各部作品的角色之间有各种有趣的互动。在战场上还有很多穿越台词，而且全程语音，一定能让双方FANS满意。



年度最佳狩猎

怪物猎人4

3DS

在该类型作品竞争激烈的2013年中，《怪物猎人4》能获得年度最佳狩猎游戏的头衔，与其细致入微的设定和具有足够挖掘深度的内容是分不开的。在作为狩猎道具的武器方面，《MH》每一作的武器都在增长，到了《MH4》共有14种武器之多，而且每种武器都有专用的一套动作，从而形成各自的狩猎风格。而在作为狩猎对象的怪物也在不断进化，各具个性的新怪物层出不穷，同时旧怪物的招式更加丰富与犀利。另外为每只怪物都赋予了完整的生态，也是本作怪物设计的成功要素之一。通过CG或图鉴文字的方式表现怪物的习性以及繁殖方法，让玩家对怪物的认识并不只局限于外形和招式上。这些设定让玩家传神地体会到狩猎活生生的怪物的感觉。



提名 讨鬼传

PSV/PSP



浓重的日式古风、精美的人物再结合上鬼怪要素，让这款狩猎游戏在一开始就拥有了吸引目光的资本。作为一款原创的狩猎类作品，本作的战斗风格走的是类《无双》的爽快路线，6种武器各具特色，配合游戏独有的御魂系统，让每种武器的玩法有了诸多变化。游戏的狩猎目标是鬼，除了种类丰富外，大型鬼的讨伐方式也异于其他狩猎类作品，表层HP和断肢才能伤血的设定让狩猎过程更加紧张、刺激。

提名 噬神者 2

PSV/PSP



作为一款强调高速狩猎的游戏，本作的战斗系统节奏很快，多BOSS同场的任务紧张刺激，即使多人共斗也要考虑战术搭配，不能无脑碾压。同伴之间的互动要素非常丰富，比如可以救援倒下的同伴，或者以传输荒神子弹的方式增强能力。但是作为狩猎游戏提倡共斗的特点上，本作不支持通过PSN直接在线联机的设定实在令人费解，特别是在网络联机功能较为完善的现在，不能网联实在说不过去。

无双大蛇 2 终极版

PSV

年度最佳 一骑当千



如果摒除掌机不可回避的机能技术限制，基于数款前辈作品整合而成的本作无疑有着极高的完成度。“《大蛇》系列”并不像《Z5》和《35》那样分别强调细节战略和角色魅力，但力求将爽快感和演出性做到极致。强大的“天舞”让每名角色都能在不多加雕琢的情况下轻松纵横修罗难度，新加的三重猛攻系统为特定的武将组合添加特殊动作组，爆发性虽不及合体技，但动作更加华丽且发动条件低。全新的无尽模式令五名角色同时上阵成为可能，每一关无限涌出敌兵的设定一定程度上弥补了同屏人数的不足。除一骑当千的玩法外，游戏还引进《Hyper》中的格斗模式，严密度不高的无双动作配上特效技能卡片后，更容易拉开玩家间的水平差距。

提名 真·高达无双 PSV



《真·高达无双》PSV版虽然是系列作品首次登上掌机平台，但表现不俗。游戏同屏人数令人满意，而且几乎没有拖慢掉帧、人物消失这些掌机版《无双》常见的问题。沿袭前作的诱爆系统在本作得到进一步强化，一枪轰过来秒掉数十台敌机有如家常便饭，一骑当千的爽快感得到了淋漓尽致的体现。不过游戏的隐藏要素设置过于简单粗暴，高难度设置也较不合理，从而一定程度上影响了游戏整体评价。

年度最佳联机 龙之王冠 PSV



比起对战竞技类游戏，多人协作类游戏一直以来都是提升小伙伴感情的秘药良方。与以猎杀巨大怪兽为卖点的狩猎类游戏相比，本作更重视玩家在关卡整体中的合作：按照职业特性对抗成群袭来的不同兵种，在陷入危机时保护同伴，打出加血道具时相互谦让……温暖人心的各个镜头仍历历在目。另外本作不仅支持四人线下联机，还支持四人线上联机，在孜孜不倦地版本更新过程中，甚至还成功实现了与PS3版的跨平台联机。虽然2013年掌机平台上的共斗类游戏数不胜数，但要论多人协作类游戏翘楚，当真是只此一家别无分号。晚上开着聊天群，与一帮小伙伴一起挑战难缠的关卡，共同在野营时间抢菜抢肉吞食天地，相信不会是小编一个人的回忆。

提名 路易的鬼屋2 3DS



放眼众多3DS游戏，多人模式能像《路易的鬼屋2》这般对应本地联机、分享游戏以及Wi-Fi联机可谓寥寥无几，而且其内容也相当耐玩，最多可以有4名玩家协力向布满幽灵和陷阱的塔发起挑战，塔根据游戏目的分为三种类型，还可以自行设置层数和难度，方便玩家在不同情况下因地制宜。联机的玩家之间既是合作伙伴也是竞争对手：濒死时需要其他玩家救助，中了陷阱也需要其他玩家帮忙解除；想要获得更好的装备的话，则必须抢在其他玩家前面去倒更多的幽灵，收集更多的硬币。比起复杂的共斗，这种亦敌亦友的或许更适合玩家聚会。

2013年度的TV GAME大赏媒体评选·掌机篇到此即告一段落。虽然大量的狩猎、共斗类ACT和RPG作品非常显眼，但除此之外也有不少优秀的作品值得玩家去品味。春节过后的第218辑中，将会刊登小编们所整理完毕的读者票选结果，大家可以对照参照一下，看看国内玩家对于2013年的掌机界又是怎样一个认识。

便携领域







栏目主持：纸鸢

圣诞前夕，iOS用户收到了一份突如其来的“圣诞礼物”——国外黑客团队evad3rs放出了号称完美越狱iOS 7的工具——evasi0n7。但奇怪的是，此次随着“evasi0n 7”发布的越狱工具还有一个中国特色版，名字为“太极7”。据多方测试，电脑系统语言为中文的用户（也就是绝大部分的中国用户）使用evasi0n 7越狱后，iOS系统均会被强制安装一个叫“太极助手”的工具，该工具号称“融合了Cydia软件源的核心功能，比Cydia更好用”，并提供诸多不明来源的盗版应用下载。从这一刻开始，以“自由”为理念的“iOS越狱”也终于和利益扯上了关系。

情报室

年度回顾——2013年应用商店的几大趋势

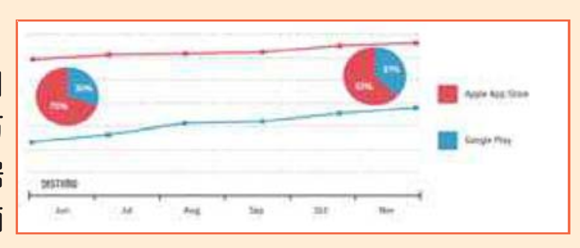
又到了一年盘点时刻，苹果前不久公布了应用商店最热的的应用排行，他们获得了最多的光环与收入。不过这份表单范围太窄，仅有前 10 名，很难看出整个移动生态的应用发展趋势。不过一些分析机构，比如Distimo、App Annie的报告，让我们可以获得更详细的数据，并得出了以下几个结论：

一、免费增值模式大行其道

Distimo数据称，今年年初，免费应用带来的收入iOS中占比为77%，Android中为89%，而到了11月份，这一数字已经上升到了92%和98%。虽然iOS里收费应用比例更高，但是免费模式仍然占据了绝大部分，已然成为便携设备应用的大势所趋。让用户免费使用，通过后续服务、应用内购买来收费成为最受用户欢迎的使用方式。

不过，这一法则在不同应用类型中却呈现出很多差异，比如iOS应用里，游戏和社交网络是最遵守这一法则的应用，免费应用带来的收入分别占到90%和88%。而文化产业，付费比例会高一些，音乐收入中免费模式降至65%，书籍为77%。还有很多相对小众的应用，比如提升效率的优质工具依旧是收费为主。效率类应用收入70%来自付费应用，导航应用收入55%来自付费应用。

二、Google Play缩小和App Store的收入差距



苹果的App Store依旧是最赚钱的应用商店，Distimo估计2013年11月份，iOS最赚钱的200个应用全球收入每天达1800万美元，Android则为1200万美元。不过两者的差距已经在缩小，去年这一数据分别为1500万美元和350万美元，可见Android方面有着巨大的增长。而且在今年的Google I/O大会上，Google也宣称Google Play应用内购买的

营收在一年内增长了7倍，足见其增速之快。

三、亚洲收入迅速崛起

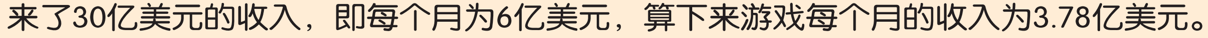


从App Store、Google Play的地域收入来看，美国依旧贡献了最多收入，其次是日本，韩国、英国和中国，并且美国、日本大幅领先后几者。不过从增长速度来看，亚洲崛起的势头十分迅猛，韩国地区年增长达759%，中国为280%，日本也保持高速增长。

四、游戏依旧是最风靡的类型

根据Distimo的数据，63%的iOS收入来自于游戏，其中90%来自于免费增值模式，如此算来，苹果App Store里超过半数（56.7%）的收入来自于游戏的虚拟道具和货币。

而游戏的收入到底有多少呢？根据苹果10月份宣布的数据，从2013年6月到10月，苹果共给开发者带来了30亿美元的收入，即每个月为6亿美元，算下来游戏每个月的收入为3.78亿美元。



游戏的风靡从应用商店最赚钱的应用排行就能看出，苹果2013年收入排行前十的应用都是游戏，Google Play里前十中也有九个是游戏。

五、约会和卡通创意类应用风靡iOS

由于游戏太过风靡，在各项指标上都超越了非游戏应用，这时就有必要把非游戏应用单列出来，App An nie在11月的报告就是这么做的，从而让大家了解到游戏之外的应用趋势。

其中约会应用赚钱能力不错，非游戏应用中，11月赚钱最多的前10个有4个是约会应用，分别是Zoosk、Badoo、Grindr和AdoptAGuy。另外，卡通创意类应用，比如MomentCam、Bitstrips 是11月非游戏应用里下载量最大的，超过了Youtube、Facebook、WhatsApp等。这类应用也是以免费模式提供下载，然后利用增值服务赚钱。在社交网络被Facebook、Twitter等聚拢的情况下，抓住用户隐藏的痛点是约会应用成功的原因。

牵手终成功，1月17日移动版iPhone正式发售



苹果在圣诞前夕宣布与中国移动达成协议，在华推出支持移动4G（即TD-LTE）和移动3G（即TD-SCDMA）网络的iPhone手机，型号包括iPhone 5s和iPhone 5c，将于2014年1月17日上市，并于12月25日起通过中国移动官网和10086热线接受预定。中国联通和中国电信虽然已经发售3G版iPhone 5s和iPhone 5c，但中国移动将成为国内首家开卖支持4G网络iPhone的运营商。

其实早在2013年12月12日，中国移动北京官网就启动了iPhone 5s的预约活动。虽然其预约界面仅仅标明为“4G明星机”，并无明确的“iPhone 5s”字样，但从配图就可以看出，这款所谓的4G明星机就是iPhone 5s。而这也说明苹果与中国移动牵手已成定局，只是尚未正式宣布。

苹果与中国移动经历了漫长的牵手过程。其实从2007年iPhone发布之后，中国移动高

层就在当年奔赴美国与苹果商洽引进iPhone事宜，但由于业务冲突、技术障碍、商业分歧等原因推迟至今。

iPhone 5s加入中国移动后，有望助力后者打响旗下4G品牌，并吸引最早的一批尝鲜用户。中国移动4000万iPhone存量用户可能会促成该运营商第一波4G用户增长高潮。拥有7.4亿用户的中国移动也能让苹果受益匪浅。市场研究公司Trefis认为，中国移动每月可能会卖出150万部iPhone，从而帮助苹果在2014年额外增加近2000万部iPhone的销量。

Pebble让游戏重新爬上手腕



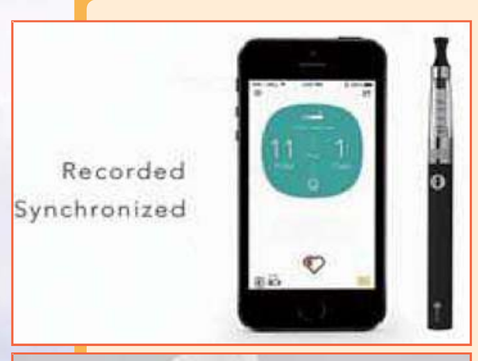
从掌机到手机再到电子词典，甚至是计算器……似乎只要有屏幕的便携设备，我们都能见到《俄罗斯方块》的身影。既然如此，这款游戏又怎么可以错过销量近30万的Pebble手表呢？让人惊讶的是，《俄罗斯方块》仅是登陆Pebble的诸多游戏中的一款，只要你拥有一块Pebble，那么就能在其专属软件商店下载到《乒乓球》、《太空侵略者》、《打砖块》的衍生类游戏了。

虽然Pebble只有一块1.26寸，分辨率仅为144×168的黑白e-paper屏幕，但越来越多游戏开发者将目光投射在这款销量已接近30万的智能手表上。

虽然在Pebble的官方页面上对“游戏”并没有只字提及，但由于官方一早已向开发者发放SDK，因而Pebble上并不缺乏游戏。一开始开发者只是出于“好玩”的目的，觉得可以在手表上开发一款游戏非常地酷炫。但目前开发者已经开始注意到，在Pebble应用商店上一些游戏已成为排行榜前列的应用——即使目前智能手表并不是玩游戏的最佳设备。

当然智能手表开发游戏也遇到了不少挑战，比起当年iPod音乐播放器上的游戏，智能手表不但受有限的按钮所困，而且玩游戏往往需要玩家使用单手操作。另外，因为Pebble屏幕解析率偏低，开发者往往需要为一颗像素的排放而折腾半天，因为一旦放歪了整个物体就会变形。但无论如何，游戏爬上手腕玩的时代也许已经离我们不远了。

智能香烟，详细记录你一天的吸烟行为



电子香烟在烟民中越来越流行，它用水汽替代尼古丁燃烧产生的所谓的烟，使得电子香烟可以在不被允许吸烟的地方使用。而这种名叫Smolio的新的电子香烟产品，能将电子香烟和智能手机连接起来，全面使吸烟者了解自己的吸烟习惯。

Smolio通过蓝牙与Android或苹果产品连接起来。使用者需要下载一个应用，可以用来收集数据或控制电子香烟，例如调节喷出来的水汽的量。该应用还可以监控电池的实际使用，理论上在手机待机状态下可以使用7个小时。另外还可以监测到使用者在什么地方使用电子香烟、多久使用一次以及喷出来的水汽相当于多少根真正的香烟。通过这些数据，使用者可以很清楚地知道自己少抽了多少香烟以及他们的健康水平因此提高了多少。

抛开这个应用不说，Smokio本身是一根很标准的电子香烟，用液体和喷雾器为使用者制造“烟”，看来真是没有物件是不可“智能化”的。

劳拉·克劳馥 倒影

Lara Croft: Reflections

■ Square Enix ■ TAB ■ 免费 ■ 英文

《劳拉·克劳馥 倒影》是一款不折不扣的FANS向卡牌收集游戏。以SE的手游经验，正经地开发一款卡牌对战游戏完全不是难事，但本作却不然，如果你是“《古墓丽影》系列”的爱好者，必定会乐在其中。



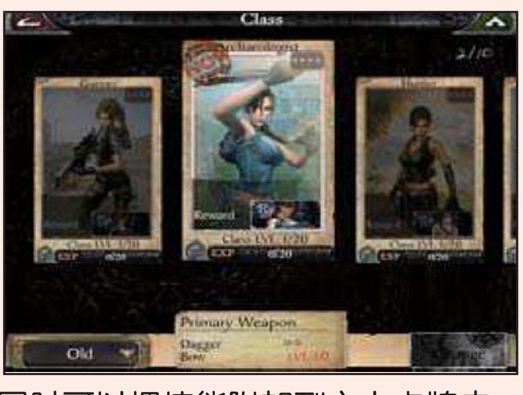
游戏的剧情大致如下：被命运选中的劳拉无意中开启了一扇通往异次元的大门，门的另一边出现了很多邪恶的生物，玩家要扮演劳拉去关闭这些散布在各处的异次元之门。想要关闭这些大门，就要收集不同的神器，而这些神器散落在世界各地的遗迹中。可不巧的是，从异次元世界中出来的还有其他平行世界的劳拉，她们由世界各地的其他玩家扮演，也在做和你一样的事情，于是一场关于冒险和使命的“劳拉竞赛”开始了。



和便携设备上的其他卡牌在线游戏差不多，本作也分为关卡冒险和卡牌对战两部分，其中动作部分和系列作品差不多，不过碍于iOS设备的机能，自然无法和家用机版相提并论。而卡牌对战环节需要和其他玩家展开，双方各自一张一张地出牌，让卡牌们相互攻击。每张卡牌有三项属性：攻击、防御、速度，速度高的一方先行攻击，攻击造成的伤害会直接扣除玩家的HP，HP先变成0的一方失败。



玩家的升级主要就是依靠关卡冒险部分完成，每升一级除了回复行动点和战斗点之外，还获得可分配的点数，把这些属性点分配到攻击和防御两个属性上，这两个指数决定了玩家的角色可以在攻击卡组和防御卡组中加入的卡牌数量——也就是说等级越高，可以出战的卡牌越多，在攻击别人时能够使用的牌组就更强大；而防御属性越高，在遭到别人攻击时就没那么容易被抢走神器。



所有的卡牌可以进行升级和强化，玩家可以用多余的卡牌去强化一些主力卡牌，因为升级提高得非常明显，所以不用费多少力气就能打造出强力的武器和强力的角色卡。有的武器卡牌上有附加技能，强化的同时可以把技能附加到主力卡牌中。相同的卡牌还可以进行合成进化，从而获得大幅度的属性加成。

除了卡牌之外，还有职业系统，供主角劳拉使用，随着游戏的进行会逐步解锁新的劳拉职业，比如枪手、猎人、暗杀者、冒险家和搏击手等。除了外观各不相同，不同职业擅长使用的武器也不尽相同，一些高级职业的属性非常彪悍，如果想不花钱就玩好游戏，那么就要慎重选择职业和提升等级了。

总的来说，作为一款卡牌游戏，本作的表现只能说基本令人满意，但是加上“《古墓丽影》系列”的光环，多少还是让人对其增加不少好感，不过作为免费下载，内购赚钱的游戏，想要玩好本作，估计还是要花费一些真金白银才行。

三次元空间

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持：虫无兮

进入立体的世界！

3DS pace

年底任天堂e商店的网络故障，不仅给玩家带来了不便，相信也给很多举行年末促销活动的游戏厂商带来了麻烦。前段时间沉迷《接龙赛马》而想要趁降价促销时购入的虫某的如意算盘也落了空。从任天堂限制不同国家的用户的登录时段可以看出，日服、美服及欧服e商店应该是共用一个服务器的，这点着实让人无语。无论如何，希望此役过后，任天堂能重视网络问题，对弊端视而不见或绕道而行，这可不是拿"蓝海战略"就能对付过去的事了。

3D短波

昙花一现的《口袋银行》

12月25日：《口袋银行》及《塞尔达传说 众神的三角力量2》上架后，因为下载的玩家过多，造成了服务器全面瘫痪，用户难以登录e商店。为此，26日晚任天堂紧急撤下了《口袋银行》并推迟其在美服上架的计划，并声称：大批客户为下载免费的《口袋银行》而注册了任天堂网络ID，初次登陆时的使用记录继承对服务器造成了极大负荷，并号召用户暂时停止注册。截至目前任天堂仍未公布《口袋银行》再次上架的时间，原定年末及年初举办的促销活动也一并推迟至1月11日。此次事件暴露出任天堂在网络方面的弊端，以及在未做好充分准备的情况下便开放任天堂网络ID注册这一不智之举。



缺少主菜的圣诞餐

12月25日：《口袋银行》千呼万唤下终于在日服e商店登场，可惜很快便下架。同日上架的3DS软件只剩下《极速隧道3D 超强版》和《神秘谋杀 开膛手杰克》，均是在美服上早已登场的游戏。与此相比，上架的模拟器游戏则多达4款：《功夫》、《宇宙巡航机》、《噗哟噗哟通》和《洛克人X2 灵魂消除者》。美服的圣诞也同样寂寥，只有《硬派平台机器人 丘比特》——这款号称只用一个键就能玩的平台游戏。

冷清的新年第一波

1月2日：正值新年期间，日服e商店没有更新，美服则上架了3款游戏，其中有2款曾登陆日服，分别是《ARC风格 纸牌接龙》和《实写 豆丁机器人》，第三款则是走复古风格的益智推方块游戏《边缘方块》。模拟器游戏方面，美服上架了《马里奥网球》。新年伊始，各位喜欢小游戏的玩家还是先玩着旧的打发时间吧。



2013年度销量最高的十大3DS下载游戏









今年也同样要给过去一年的 e 商店下载游戏做一个总结。与去年不同，今年的列表是小编根据日服 e 商店上的销量排行所整理出来的（截至 2014 年 1 月 1 日），不过依然会附上下载用户所打的分数供各位读者参考。模拟器游戏、“3D 经典系列”以及工具类软件、3D 视频和漫画等均不属于此次统计的对象。好了，下面就一起来看看这十款游戏吧。

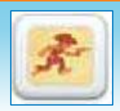
第一位 触摸对决战车3D-2



★★★★☆
评分人数：4865
五星率：69%

前作下载量突破10万，而本作则在前作的基础上进行了改良，使得两台可操作的战车的特色变得更加鲜明。关卡中既有爽快的火拼部分，也有考验玩家技巧的操作部分，耐玩度十分高。本作在日服e商店的全游戏销量排行榜中也杀进了20名，作为一款第三方游戏，其优秀可见一斑。

第二位 枪手克莱夫



★★★★☆
评分人数：3233
五星率：65%

很难想象一款有着复古画面的游戏居然能够冲到第二位。本作是一款相当传统的平台动作游戏，虽然走西部风格，但是关卡设计却十分天马行空，连反重力关卡都有。不仅有挑战要素，通关后还会追加新的可操作角色，搭配200日元的超低售价，不可谓不值。

第三位 电波人RPG3



★★★★★
评分人数：6611
五星率：89%

去年“《电波人》系列”拿下了第一位和第二位，一脉相承的3代也不负众望地获得了季军的宝座。本作扩展了可探索的区域，还新加入了钓鱼、家居装饰和线上要素等，让耐玩度直线上升。游戏自身有着与《DQ》相近的传统RPG要素，无论是新玩家还是老玩家都能从中找到乐趣。

第四位 魔女与勇者



★★★★☆
评分人数：4563
五星率：68%

这款点阵风格的塔防游戏，有着勇者配魔女的另类组合。行动自如的勇者需要击退四面来敌并保护魔女，而收集了足够的血之后就可以让魔女在一定时间内连续使用杀伤力极大的魔法。操作简单直观，每一关的时间也不长，十分适合用来打发空闲时间。

第五位 蝼蛄战车



★★★★☆
评分人数：3777
五星率：67%

第六位 满载！生物作成 创造



★★★★☆
评分人数：4123
五星率：75%

第七位 马里奥和大金刚 迷你行动



★★★★☆
评分人数：2280
五星率：66%

第八位 平衡的艺术 触摸！

★★★★☆
评分人数：3777
五星率：57%

第九位 接龙赛马



★★★★★
评分人数：2913
五星率：86%

第十位 四个小矮人

★★★★☆
评分人数：1484
五星率：62%



在年末年初的交替之际，游戏厂商也纷纷进入了一个休整阶段。那么在2014年的初始就让我们来盘点一下2013年度的十大人气PSV游戏吧。如果其中还有你未体验过的游戏的话，可以考虑入手看看，毕竟经历了市场考验的人气之作总有其过人的魅力之处。那么废话不多说就让我们赶快进入本辑的PSV总部吧。

2013年度人气排行

注：此榜单由PS商店根据游戏下载的总销售额统计得出。统计时间为2013年1月1日～2013年12月15日。

1 《龙之王冠》



要点

☆精致纤细的2D画面表现

☆6种可选职业

☆与同伴联机一同面对迷宫中的BOSS

2 《噬神者》



要点

☆可施展高速爽快的连续攻击

☆多达300种以上的必杀技

☆使用联机模式与同伴共享讨伐敌人的乐趣

3 《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》



要点

☆多达20名的可使用角色

☆收录丰富的服装与道具，并有新势力登场

☆集合变身与服装破坏的养眼游戏

4 《讨鬼传》



要点

☆通过部位破坏进行狩猎

☆唯美的和风情怀

☆可四人同时联机，一起奋力“讨鬼”

5 《灵魂献祭》



要点

☆打破传统的超魔法对战
☆出卖小伙伴的快感
☆暗黑美学风格十足的画面

6 《恶魔之眼》

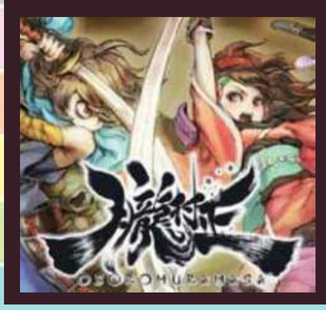




要点

☆多种多样的种族和职业
☆自由度颇高的角色自定义系统
☆极易上手的迷宫探索体验

7 《胧村正》



要点

☆双主角双线剧情
☆畅快淋漓的横版动作体验
☆细腻唯美的和风画卷+东瀛琴乐BGM=视听的双重享受

8 《Persona4 黄金版》



要点

☆追加角色、剧情事件等全新内容
☆Persona的更高阶进化
☆新增与其他两名同伴协作的全新战斗方式——“同时攻击”

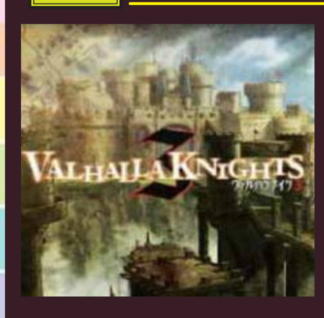
9 《限界凸骑 怪物卡片对决》



要点

☆卡片游戏和战棋模式的结合——易于上手且不失战略性
☆游戏画面精致养眼
☆可使用触摸屏接触游戏中的萌系角色们

10 《瓦尔哈拉骑士3》



要点

☆敌人与同伴乱入的“7vs7”战斗系统
☆20种有着不同能力与特性的职业
☆可与其他玩家进行PVP对战，并通过获得的斗技场点数交换武器和道具



本月PS+免费游戏一览

本月无论是美服还是欧服发布的免费游戏都没有发生过多变化。美服增加了《索尼克全明星赛车 变形》，而欧服还是和上月完全保持一致。希望进入2014年后美服和欧服的PS+在PSV免费游戏方面能贡献出更多诚意吧。

美服	
游戏译名	游戏原名
索尼克全明星赛车 变形	Sonic&All–stars Racing Transtormed
灵魂献祭	Soul Sacrifice
赏金怪客	Oddworld:Stranger's Wrath
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush
欧服	
游戏译名	游戏原名
索尼克全明星赛车 变形	Sonic&All–stars Racing Transtormed
横行霸道 自由城故事	GTA:Liberty City Stories
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush

文 白菜 美编 sienna

PSV

JUMP 全明星 胜利之战

Jスターズビクトリーバーサス

NBGI	日版
预定 2014 年 3 月 19 日	人数未定
6980 日元	对应周边未定

动作·对战 ACT

相关报道：Vol.209、213、214

光盘视频收录 POCKET HALO



来自《JUMP》的新英雄们陆续登场！本辑将为大家介绍两名（对？）可控角色，敢于带着婴儿踏上战场的他们，自必有不凡之处！另外还有更多的援护角色情报，其中不乏某个高人气的不起眼角色，大家可要注意别看漏了。

最幼&最强的搭档！

男鹿辰巳&小贝鲁

出典《恶魔奶爸》

背负着毁灭人类使命的大魔王别西卜之子。发脾气的时候会放出电击。十分中意男鹿，喜欢恐怖和强悍的事物。

石矢魔高校1年生，被周围一带的不良少年称为“暴君男鹿”而敬畏着。偶然与小贝鲁相遇，被黏上后不情不愿地担当着父亲的职责。

泽田纲吉&里包恩

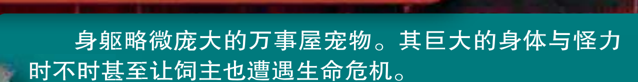
出典《家庭教师REBORN》

来自意大利黑手党彭格列家族的超一流杀手。接受家族第9代首领的委托，为了将阿纲教育成为第10代首领，而对其进行着严酷的训练。

原本是学习差劲、运动无能、性格懦弱的一无是处中学生。因身为意大利黑手党彭格列家族初代首领的后裔，而被选为了第10代首领候补，过上了被里包恩日复一日进行斯巴达训练的日子。

◀▲擅长中、近距离的战斗。使用“魔王的烙印”为对手刻上“蝇王纹”后，再以特定的招式命中就会发生爆炸。强化状态“超级喂奶时间”下攻击力与“蝇王纹”的同时使用数都会得到提升。

▲利用“X BURNER”或空中冲刺瞬间拉近距离，然后展开近身战的突击型角色。连段的位移量大，抗斩击能力强，而且还能在空中进行连段追击。



援护角色

神乐&定春

出典 《银魂》

宇宙最强最凶恶的佣兵民族“夜兔族”的少数幸存者之一，拥有极强的战斗力。喜欢吃醋海带。

身躯略微庞大的万事屋宠物。其巨大的身体与怪力时不时甚至让饲主也遭遇生命危机。

▲援护能力是召唤后一定时间内朝着目标突击。虽然是直线前进，不过也会随着玩家切换目标而冲向其他对手。命中之后定春会扑倒对手，然后将其远远击飞出去。

黑子哲也

出典 《黑子的篮球》

在帝光中学初中时代被称为“梦幻第6人”，暗中支撑着“奇迹的世代”。凭借自己的薄弱存在感以及“视线诱导”技术，以看不见的传球扰乱对手。

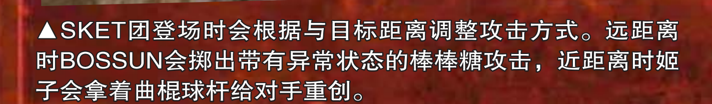
▲援护能力是让召唤出黑子的角色在一定时间不被对手锁定的“视线诱导”。在攻防两面都是极具价值的招式。



SKET团

出典　《学园救援团》

开明学园高校・生活支援部，通称“SKET团”，以帮助他人为目的而结成的课后活动团体。成员有领队BOSSUN、吐槽少女姬子和知性派宅男SWITCH。



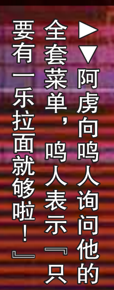
▲SKET团登场时会根据与目标距离调整攻击方式。远距离时BOSSUN会掷出带有异常状态的棒棒糖攻击，近距离时姬子会拿着曲棍球杆给对手重创。

细节演出

收录了大量《JUMP》人气角色的本作，让特定的角色组队或对战时，还会出现独特的台词。这些台词全部都是重新收录，只有在本作中才能看到。另外还有不少有趣的细节，值得玩家去发掘哦。



▲银时在战斗中如果一段时间不进行任何操作，就会拿出甜品吃起来。据说完食后还会回复少许体力……







▶▼阿虏向鸣人询问他的全套菜单，鸣人表示『只要有一乐拉面就够啦！』





▲▶两位带着婴儿上战场的BOSS，就婴儿的服饰问题发表了看法。



戦国無双4
SENGOKU MUSOU

本作系统方面的详细情报终于浮出水面，从中可以看到一些在3DS平台的《战国无双 编年史》上尝试过的设定，相信玩过这两作的玩家会得心应手。

文 苍穹　美编 Juxi

PSV	战国无双 4		动作·一骑当千	ACT
	战国无双 4			
	Koei Tecmo Games	日版		
	预定2014年3月20日	1～2人		
	7140日元	对应周边未定		
	相关报道：Vol.213、214、215			

▼►宗茂和闾千代的造型在4代更加有夫妻相，衣襟上也都有立花家的家纹。

立花宗茂 镇西的风神

声优 东地宏树

九州名将高桥绍运之子，后被立花道雪收为养子，被誉为“刚勇镇西一”的武将。气质如同贵公子一般，不被任何事情束缚，以灵活的思想在乱世中自由飘然地活着。

立花闾千代 秀丽的雷神

声优 进藤尚美

九州名将立花道雪的女儿，嫁与立花宗茂为妻后两人一同守护着本家。自尊心极强，以不容妥协的性格和坚决的态度，在战场上展现着立花家勇敢果断的战法。

◄▲既然被誉为“风神”和“雷神”，两人的招式也自然会带有风、雷属性。

▲►小十郎“眼镜男”的跨时代设定有些让人汗颜，除了剑盾一体的武器外，还能用笛子发动音波攻击。

片仓小十郎

伊达的短刀

声优 竹内良太

伊达家的家臣，智略出众，在家中被称作“智之小十郎”。在主君伊达政宗还是襁褓中的婴儿时代就陪伴在他身边，总是以政宗为优先考虑，会对主君的鲁莽行动毫不客气地提出谏言。

伊达政宗

奥州的独眼龙

声优 桧山修之

奥陆伊达家的年轻家督，右眼带着眼罩，故有“独眼龙”之称。胸怀野心、擅用诡计，本质上却又是坦率开朗的个性。在桀骜不羁的举止下，有时也会显露出奥州霸者应有的风采。

▲从初代到4代，伊达政宗已经从一个毛头小子成长为威风凛凛的青年。

东北之章

继任家督后，伊达政宗志在扩张领土。在心腹片仓小十郎的辅佐下，独眼龙能否翱翔天际？





◀挥舞着大锤的岛津义弘老当益壮，在战场上犹如鬼神一般。

岛津义弘
萨摩之鬼

声优 江川央生

九州名门岛津家的豪杰，酷爱战斗，平生夙愿就是投身于战场的纯粹武人。把战斗比喻为赌博，再危险的状况也能乐在其中。纵使在战场上也会注视着岛津丰久，对其鲁莽草率的行为予以严厉的斥责。

岛津丰久
年轻的萨摩人

声优 宫坂俊藏

岛津家的年轻武士，血气方刚、总是一往无前，即使失败也能吸取经验迅速成长。深受岛津义弘的恩义所感，为伯父不惜牺牲自己的生命。

▲▶岛津丰久与伯父义弘一样是力量型的角色，手持一柄巨大的利斧。

九州之章

有“鬼岛津”之称的岛津义弘、肩负家族未来的年轻武士岛津丰久，两人能否让岛津家的威名响彻九州？





新系统情报一举公开！

神速动作

正如其名，是以快速的动作对敌人发动的攻击，招式兼具速度和范围。与“《无双》系列”常用的□键和△键派生出的C攻击不同，神速动作是以△键起手而展开的全新连招系统。



◄▲快速移动后展开攻击，面对大量的敌兵时非常有效。



►神速动作一旦被敌将挡住就会露出极大的破绽，故不适合对武将使用。



无双极意

当练技槽蓄满后发动的必杀技，在无双极意的效果中角色的攻击会大幅强化，而敌方的一切招式尽皆无效。在无双极意的过程中发动无双奥义的话，会变成最强的“无双奥义・皆传”。

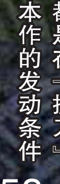




◄▲无双极意从目前的情报看跟《真・三国无双7》的觉醒系统比较类似，希望能有新鲜元素。

杀阵

当敌方武将的体力降到一定值以下时会陷入气绝状态，满足特定条件就能发动杀阵攻击，对敌将造成极大的伤害。



►系列的以往作品都是在『拼刀』获胜后发动杀阵，本作的发动条件有所变化。



骑乘

本作也加入了《真·三国无双7》中的移动上马系统，无论是上、下马还是在马背上展开攻击，动作都更加流畅。

角色切换

在本作的战斗中能选择两名角色，当操纵一名角色时，可以对另一人下达方针指令、控制其走位。这一系统沿用自《战国无双 编年史》，对战局的控制和完成任务都大有帮助。





▲选人界面下的笑脸图标也很像《编年史》，莫非也有好感度的设定？

◀对同伴下达指示的界面，“任意”为积极移动并攻击附近的敌人，相信还有其他方针。

士气

同样是来自《战国无双 编年史》的系统，敌方士兵、武将受所处区域内士气的影响，会有不同程度的强化。当玩家方面达成任务或是击破“旗兵”时，能让敌方的士气下降，从而缓解在强化区域内战斗的压力。



◀地图上显示深红色和粉红色的区域就是敌方的士气强化区。





◀▲手握大旗的“旗兵”是本作的全新单位，击倒后就能让部分区域的士气下降。

文 乌冬 美编 咕噜

最后的战斗拉开序幕！



圣诞节当天NBGI为《机战》玩家们带来了一份大礼，那就是公布了“《机战Z》系列”的最新作《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》将登陆PSV和PS3平台的消息，游戏发售时间为4月10日。作为第一报，先来看看本作的参战阵容和制作人访谈吧。

PSV	第3次超级机器人大战Z 时狱篇		战略角色扮演 S·RPG
	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇		
	NBGI	日版	
	预定2014年4月10日	1人	
	7690日元	对应周边未定	

豪华的参战作品阵容！

作为《第2次机战Z》的续作，本作的参战作品在前作的基础上删除了一些剧情结束的作品，同时也加入了新许多新鲜血液，下面的介绍以主要参战作品的战斗动画为主。

登场作品一览

无敌机器人托莱达G7	机动战士高达UC	全金属狂潮 第二季
太阳使者 铁人28号	飞跃巅峰	兽装机攻断空我 Nova
六神合体 Godmars	超时空要塞7	天元突破红莲螺岩
装甲骑兵 Votoms	超时空要塞 Dynamite 7	剧场版 天元突破红莲螺岩 螺岩篇
装甲骑兵 Votoms 大决战	剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬	新世纪福音战士 新剧场版：序
装甲骑兵 Votoms 荣耀的异端	剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼	新世纪福音战士 新剧场版：破
超时空世纪奥加斯	真盖塔 世界最后之日	Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2
机动战士Z高达	真魔神 冲击！ Z篇	创圣的大天使 EVOL
机动战士高达 逆袭的夏亚	地球防卫企业 Dai Guard	
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	The Big O	
机动战士高达 SEED DESTINY	全金属狂潮	
机动战士高达00 先驱者的觉醒	全金属狂潮？校园篇	

注：红字为“《机战》系列”初参战作品，蓝字为《机战Z》初参战作品。

创圣的大天使 EVOL

NEW

机体名	创圣的大天使 EVOL
机　师	阿马塔・空 / 御子乃・铃白 / 婕希卡・沃恩
武器名	无限拳



可以无限伸长的拳头让敌人无处可逃！

▲无限拳是创圣的大天使 EVOL 的主力武器，其长度甚至能延伸至宇宙。

全金属狂潮

机体名	ARX–7 强弩
机　师	相良宗介
武器名	57mm 散弹ボクサ－



▲在战场上长大的宗介，没有一个目标能逃脱他那锐利的目光。



散弹枪将敌人击碎

Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2

机体名	兰斯洛特・阿尔比昂
机　师	枢木朱雀
武器名	ス－パ－ヴァリス



即使单机也有颠覆战局的能力！

▲有着过人的操作技术的朱雀驾驶新锐机体将敌人一扫而空。

机动战士高达 UC

NEW

机体名	独角兽高达
机　师	巴纳吉・林克斯
武器名	ビ－ム・サ－ベル

可能性之兽奔向宇宙





▲独角兽高达与刹帝利的对决。

机动战士 Z 高达

机体名	高达 Mk– Ⅱ
机　师	卡缪・维达
武器名	ロング・ライフル

高出力光束划破宇宙



◀等身长炮管射出的高出力光束，有着能击沉战舰的威力。

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机体名	飞翼高达零式改
机　师	希罗・尤尔
武器名	ビ－ム・サ－ベル

光剑强力一击



▲有着如天使翅膀般的机体，华丽地将敌机斩裂。

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	灵格斯（BWS）
机　师	阿姆罗・利
武器名	メガ・ビ－ム・キャノン

捕捉目标作出精准的射击



▲有着丰富战斗经验的阿姆罗，凭借新人类的感觉追讨敌机。

兽装机攻断空我 Nova

机体名	断空我 MAX GOD
机　师	飞鹰葵 / 馆华库拉拉 / 加门朔哉 / 乔尼・巴内特 / 艾达・罗莎
武器名	ブ－スト ノヴァナックル

断空我的铁拳制裁！



▲断空我 Nova 的最终形态，无论哪个武器都有着非比寻常的威力。

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	00 Raiser（GN 粒子罐搭载型）
机　师	刹那・F・清英
武器名	GN ソ－ド Ⅲ

觉醒的变革者



▲高速接近将敌机一刀两断。

机动战士高达 SEED DESTINY

机体名	命运高达
机　师	飞鸟・真
武器名	アロンダイト

巨大光剑将敌机斩裂



▲命运高达配备的巨大光剑即使是战舰也能拦腰截断。

剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬

机体名	VF–25F（龙卷风背包装备）
机　师	早乙女阿鲁多
武器名	アサルトナイフ

歼灭 Vajra



▲龙卷风背包无论是大气圈内还是宇宙都可以使用，装备上去后 VF–25F 的性能也得到了提升。

超时空要塞 7

机体名	VF–19 改
机　师	热气巴萨拿
武器名	PLANET DANCE

听我的歌吧！



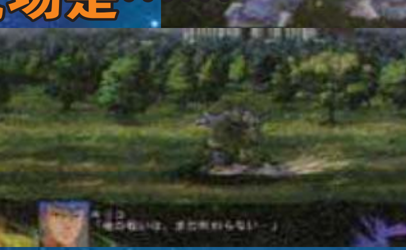
▲即使是在战场上也继续歌唱的热气巴萨拿，对他来说无论敌我都是观众。

装甲骑兵 Votoms 大决战 NEW

机体名 轻型眼镜犬
机　师 基利可・丘比
武器名 アームパンチ

孤独战士的下一个战场是……





◀基利可是有着超高生存能力的“异能生存体”，作为机师技术一流。

无敌机器人托莱达 G7

机体名 托莱达 G7
机　师 竹尾和太
武器名 トライダー・ジャベリン



小学生社长的大活跃！

▲和太年纪小小就当上了竹尾综合会社的社长。

超时空世纪奥加斯

机体名 奥加斯
机　师 桂木桂 / 摩姆
武器名 格斗



一口气接近进行格斗战

▲奥加斯以灵活的机动性在战场上活跃。

直击访谈 制作人 寺田贵信



B.B. 工作室 寺田贵信

“《机战 Z》系列”的最终章！

——本作在“《机战 Z》系列”中是处于什么样的一个位置呢？

寺田贵信（以下简称“寺田”）： 是《第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇》的续篇，故事紧接《再世篇》。《第 3 次机战 Z》为两部构成，第一部的本作和第二部合起来作为“《机战 Z》系列”的最终章。

——长跑了几年的“《机战 Z》系列”终于完结了。话说《第 2 次机战 Z》是由《破界篇》和《再世篇》两部构成的，本作也是同样的构成吗？

寺田： 是的。虽然第一部和第二部是连接着的，不过各自的剧情是完结的，所以可以看成独立的作品，而且两部作品的内容都非常饱满。

——副标题为《时狱篇》，究竟是怎样一个关键词呢？

寺田： 决定这个标题的时候，公司的同事都露出了苦笑，但为了容易记住和冲击力还是采用了。

——容易记住的话那就是《破界篇》与《再世篇》一样了，游戏时会给玩家传达怎样的信息呢？

寺田： 作为关键词，游戏时会有“原来如此”的感想。

——PS3 和 PSV 上出版权作的《机战》还是第一

六神合体 Godmars

机体名 雷霆王
机 师 明神武
武器名 ゴッド・ファイヤー

从腹部发射出光线！



▲ Godmars 是由 6 架机器人合体而成的强力机体。

太阳使者 铁人 28 号

机体名 铁人 28 号
机 师 金田正太郎
武器名 フライングキック

用父亲开发的机器人制裁敌人



▼铁人 28 号是由遥控器操纵的机器人，机师正太郎是只有 10 岁的天才儿童。

必杀铁拳将敌人贯穿！



真魔神 冲击！ Z 篇

机体名 魔神 Z
机 师 兜甲儿
武器名 ロケットパンチ



◀火箭飞拳可以说是作为魔神 Z 的代名词的武器之一。

次呢，相信战斗画面一定会很漂亮吧。

寺田： PS3 上已经推出了《第 2 次机战 OG》和《魔装机神 Ⅲ 》，两部作品都有着不同的高分辨率的战斗动画。请 PS3 版玩家一定要用分辨率度或大画面的显示设备或来玩，留意一下机器人的动作、特写和效果等地方，就能知道我们把每一处都做得很仔细。

系列最高的质量

——这次参战作品的阵容相当豪华呢，加上新参战的 3 部作品，“《机战 Z》系列”初登场作品之多相信会让玩家非常满意呢。

寺田：《新世纪福音战士 新剧场版》和“《全金属狂潮》系列”虽然在掌机上登过场，这次加入有声的《机战》还是第一次呢。

——非常期待游戏中登场的各作品的机器人的战斗动画。

寺田： 机器人的每一帧都做得非常仔细，战斗动画的演出在“《机战 Z》系列”的基础上还进一步进化，希望大家能仔细欣赏。

——会活用《第 2 次机战 OG》和《魔装机神 Ⅲ 》累积下来的经验吗？

寺田： 我们根据之前在高清主机上出的两部的作品的反馈，把战斗的演出做得更加洗练。

——《第 2 次机战 Z》的战斗动画质量已经相当高了，还要在比这更好吗？

寺田： 是的，之前也说了，无论如何也希望玩家用大画面的显示设备来玩，会有不一样的感觉。

——这次 PS3 和 PSV 同时发售，会对应交叉存档吗？

寺田： 对应的，想仔细玩的玩家可以在 PS3 的大画面玩，想走到哪玩到哪就用 PSV 玩。

——游戏系统有怎样的变化呢？

The Big O

机体名	Big O
机　师	罗杰・史密斯
武器名	格斗

Big O－Show time－！



▲ Big O 是谈判专家罗杰的杀手锏。

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	大铁卫
机　师	赤木骏介 / 桃井息吹 / 青山圭一郎
武器名	フライホイ－ル

使用对『异界体』的武装来战斗



▲大铁卫是一家名为“21 世纪警备保障”的民营企业所有的机器人。

变形！真盖塔 1！



▶拥有海陆空 3 种形态的超级机器人，不同形态的主机师也有所不同。

真盖塔 世界最后之日

机体名	真盖塔 1
机　师	流龙马 / 神隼人 / 车弁庆
武器名	头部ゲッタ－ビ－ム



寺田：既有新战斗系统，也有来自机器人作品本身的战斗系统，这会在接下来的报道中陆续发表，敬请期待。

——看来续报也不能错过了。还有一点，这次的初回特典是初代《机战》的重制版，相当下血本呐。

寺田：这个本来是“《机战》系列”20 周年时提出的企划，现在终于得以实现了。为了还原来的风格，游戏做得相当复古，连战斗演出也是最初期的《机战》的样子，还有语音也没有加入。另外，没有机师和可以说得敌方单位等设定都和现在的《机战》有着很大的区别，相信会勾起许多从初代一直玩过来的系列玩家的回忆，而如果是从最近的《机战》才开始玩的玩家则可能就会吓一跳了。

——初回特典竟然是完整的一个初代重制版，真是非常值啊，

寺田：由于原来游戏的内容不算太多，所以这次重制还追加了新的章节，请大家一定要玩玩看。

——最后请对各位《机战》玩家说句话吧。

寺田：“《机战 Z》系列”终于迎来最终章，并且初回特典还是初代《机战》重制版，最新作和最初作都请大家好好享受吧。

初回限定特典竟然是初代《超级机器人大战》的 HD 版！

购入初回生产的《第 3 次机战 Z 时狱篇》，特典附赠 HD 重制版的《机战》DLC 码。原版为 13 话，重制版中加入了新的章节，并且新章节中还有原版所没有的宇宙关卡。



飞跃巅峰

机体名	钢巴斯塔
机　师	高屋典子
武器名	バスタ－ミサイル

重要的是努力和根性！

▲钢巴斯塔是高度超过 200 米的巨大机器人，机师典子是一个每天都不懈锻炼的超级努力的人。

天元突破红莲螺岩

机体名	红莲螺岩
机　师	西蒙 / 皮拉鲁
武器名	Wブ－メランスパイラル



道理说不通的话，就连道理也一起打飞吧！

▲卡米那战死后，就由皮拉鲁担任红莲螺岩的另一位机师。

新世纪福音战士 新剧场版：序

机体名	EVA 初号机
机　师	碇真治
武器名	ガトリング炮



歼灭人类的敌人——使徒

▲突然被叫来当机师的真治，不情愿地搭乘上初号机与使徒战斗。

登场作品一览

- 魔神 Z
- 大魔神
- 盖塔机器人
- 盖塔机器人 G
- 机动战士高达
- 机动战士 Z 高达
- 机动战士 ZZ 高达
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达 F91





▲被称为《机战》原点的作品，作为附赠品实在是太豪华了。



那场战斗以 HD 画质苏醒！



▲ SD 机器人的原画采用的是原版，再现当时的战斗动画演出。

用说得增加同伴



▲说得成功可以让敌方单位加入，昨日的敌人成了今日的朋友。

文 虫无兮 美编 sienna



《灵魂献祭Delta》又一鼓作气公布了许多新情报，除了惯例的新角色和新魔物之外，还有许多新的系统要素的消息。类似《MH4》的公会任务的“空白页面”和《海王星》的重制系统的“流言纸片”，想必能够大大地延长游戏时间。三方势力在线斗争的模式依然没有实质性的消息，这个就只能期待下一次的官方情报了。

PSV	灵魂献祭 Delta		动作·狩猎	ACT
	ソウル・サクリファイス デルタ			
	SCEJA	日版		
	预定 2014 年 3 月 6 日	1 ～ 4 人		
	4980 日元	对应周边未定		
	相关报道：Vol.212、Vol.213、Vol.215			

序章

“秩序”之神与“混沌”之神，以及由这两个神所孕育的世界。

曾经，世界的秩序被混沌所吞没，为数众多的魔法师坚守心中的正义，和魔物们一直抗争。

终于，经历了与黑暗的支配者“马林”的一番死斗后，混沌的扩散被阻止了。

然而，这只是表象，混沌又卷土重来，让世界的理性为欲望所侵蚀。

但是，魔术书リブロム中所记载的“马林篇”并不是这样的结局。

魔法师，现在正是粉碎“圣杯”，切断混沌的永劫轮回之时！





阿瓦隆的最高指导者



潘多拉贡

“潘多拉贡”，是阿瓦隆的最高指导者的名号。现在是第13代。

继承者基本上都是男性，不过过去也有几个由女性担任的特例。

潘多拉贡被视作“掌握魔的法则之人”，同时会继承名为《魔法大全》的书籍。

书中记载了古今东西的所有魔法，包括无人知晓的太古魔法。

另一方面，因为每天都有新魔法诞生，潘多拉贡也一直忙于更新《魔法大全》。

究竟书中收录了多少魔法，谁都无法说清。

每个继承者都必须铭记心中：比起“潘多拉贡”的名号，满载着民族历史的这一本书籍要更加沉重得多。

把堪称“瑟尔特人的智慧结晶”的《魔法大全》守护到底并传给后世，才是最重要的使命。

潘多拉贡和别的魔法师的性质不同，所以很少参与战斗，身边更是守卫森严，很少在人前现身。

大多数魔法师纵使知道“潘多拉贡”的存在，也没有什么机会一睹尊容。只有极少数的魔法师，会得以接见。

杀害的命令虽然是以潘多拉贡的名义发布的，不过这也就是形式上的东西。

命令状数量庞大，潘多拉贡根本不可能一个一个去确认。



王子挥鞭的话，青蛙会变得兴奋，攻击频度也会上升。即使远距离与其对峙，青蛙也会从嘴里喷出水，或者放出蝌蚪来进行攻击。

蹦跳的倒错君主

青蛙王子

王子有一个毛病，只要稍微紧张就会流出大量的油汗。尤其是在女性面前，这个毛病让他根本无法展现自己。

因为自卑而不敢谈恋爱的王子，却对一个女佣一见钟情。那个女佣也有着和王子一样流油汗的毛病。“和自己如此相似的人，世界上应该没有第二个了吧，这就是命中注定的另一半啊！”如此想着的王子，渐渐失去了理智。他开始跟在那个女佣身后，躲在阴暗的地方静静地注视着她。女佣感觉到了令人不快的视线，得知那是王子的视线后，女佣流出了油汗。

王子睁大了双眼，因为女佣的身体被光所包围并产生了变化。居然——女佣的真身居然是一只青蛙。她会流出油汗的原因，看到她的真身后也明白了。这只青蛙，以前曾被某个人救过性命。“想和那个人道谢”的强烈愿望，和魔法的残渣结合在一起产生了奇迹。她得到了人类的外貌，并且正在寻找她的救命恩人。

王子对此毫不在意。“即使是青蛙也不要紧，我会好好地疼爱你的。”被告白了的青蛙也感觉到了：“这个王子，有什么地方坏掉了。”无论如何，她无法回应王子的爱意，因为她思念的人，至始至终就只有“救命恩人”一个。

在王子面前，出现了白色的“杯”。王子只有一个愿望：“和那只青蛙在一起的障碍就是种族的不同的话，那么就……”

王子得到了新的肉体，绿色的皮肤还有滑溜溜的触感。他练习着青蛙跳，一步步靠近心仪的青蛙，“呱呱呱”地，用和青蛙相似的叫声向她倾诉爱意。

“太、太沉重了！”不堪重负的青蛙颤抖着逃进了池塘。王子也十分沮丧，之后却燃起了怒火。明明已经做到这个地步，为什么你就是不懂我呢？明明这么爱你，你为什么不回过头来看我呢？

于是，王子把青蛙束缚起来，夺走了她的自由。

王子并不知道，他因为缺乏经验，所以不懂得应该通过恋爱来培养的感情表达方式。他单方面地向被束缚的青蛙倾诉爱意，而在旁人看来，那就像在调教一般。



王子没有留意到，他表达爱意的方式，究竟有多么扭曲。比起他那异变的外形，这种扭曲更加接近怪物。



演奏的老歌唱家

布莱梅的音乐家

那个男人，曾经是教会组织的声乐队的一员。因为上了年龄，而被声乐队除籍。以工作为生存意义的男人，突然失去了生活寄托，一下子变得老态龙钟，健忘也变得十分严重，甚至把自己养着的驴子当成了儿子。男人的家人，对男人也开始厌烦。继职场之后，连家人也舍弃了他。老去就那么罪孽深重吗？

男人的眼前出现了不可思议的景象，白色的“杯”漂在空中，向男人诉说着什么。然而，这些话语没有传到男人耳中，因为他已年老耳背。倾听圣杯话语的，是站在一旁的“儿子”——男人带在身边的驴子。驴子想对男人道谢，想对把自己当做儿子一样爱惜的男人报恩，于是它牺牲了自己的肉体。

男人取回了一直渴望的歌声，可以用驴子的叫声奏出音乐——奇特的乐器生物就这样诞生了。然而，另一方面，男人也因为失去了“儿子”而心痛。不过，他很快就找到了第二个“儿子”而平复下来。这次，他开始将一只被舍弃的狗称为儿子。带着狗的驴男，在观众面前表演了“用驴语唱的歌”。然而，很快观众们就对这个觉得厌烦，而男人也如同过去一样陷入了绝望：“我已经没有价值了吗？我是不被需要的吗？”然而，无论怎么倾诉悲痛，听起来都很滑稽。之后，圣杯再次出现在男人面前向其诉说，而这次的声音依然没有传达到男人耳里，听取这些话语是“儿子”的使命。狗也为了报恩而献出了自己的身体。如此一来，可以实现驴与狗的合唱的，奇特的乐器生物就此诞生，观众再次被吸引过来。

失去了狗的男人开始寻找新的儿子，第三个儿子是一只猫。而好不容易入手的驴狗合唱，也渐渐失去了人们的关注。男人再次陷入绝望，而圣杯则第三次出现在他面前。这一次，为了报恩，猫献出了自己的肉体，男人可以实现“驴、狗、猫”的大合唱了。

当观众再次厌烦时，新的儿子——鸡代替男人听取了圣杯的言语而献出了肉体，“驴、狗、猫、鸡大合唱”的音乐家就此诞生，而不断重复的事态也就此中止。因为男人的身体，无论怎么看都像是怪物，所以即使他用奇特的声音歌唱，也没有人愿意靠近了。

——因为实在是太诡异了。



▶根据战况，可以在『猫模式』、『狗模式』、『驴模式』之间切换来进行攻击。

潜行的隐秘兔

虽然是下级魔物，不过近距离有蓄力攻击，远程有飞行道具，还可以让身体变得透明，利用各种招式来为难各位魔法师。

ノーム

辉煌的财宝蜗牛

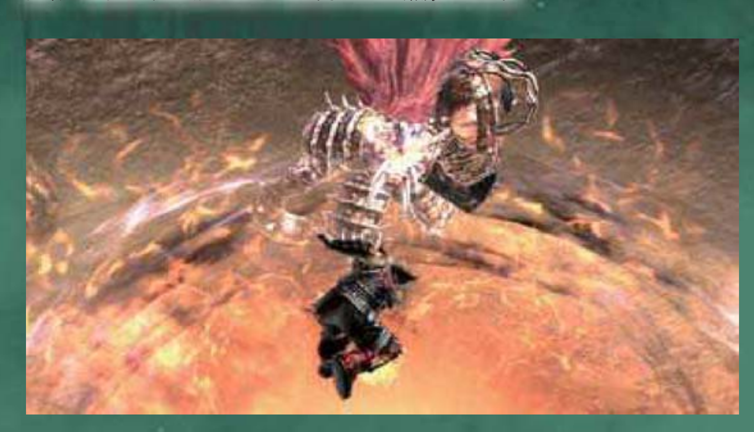
极少在关卡中出现的下级魔物。其经验值非常高，不过它的动作很快而且一遭遇就会立即逃跑。

オリハルコン

进化的魔法战斗

奇兵の兽毛

利用覆盖在ワ–ウルフ身上的兽毛而发动的魔法，会召来强力的火焰将周围燃烧殆尽。





枪头の破片





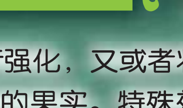
召唤出长枪，并使出连续的突刺攻击。根据属性还能释放特殊的强力攻击。







精力花の果实



可以将同种类的果实合成进行强化，又或者将不同种类的果实合成为有特殊效果的果实。特殊效果包括：延长使用的魔法时间、可以防御敌人的任何攻击一次、将损坏的供物复活等等。



▲普通的果实魔法。



▶合成的果实魔法。

▲特殊效果之一：防护罩。

随机任务生成 空白页面

在《灵魂献祭Delta》中，通过献祭供物可以唤醒魔术书リブロム沉睡的记忆，也就是说，玩家可以自己生成任务，包含要请录上不会出现的魔物组合的杰米尼任务（ジェミニクエスト）和高难度任务，以及要请录上不会出现的魔物的讨伐任务都可以制造出来。

报酬方面，除了一般的供物之外，通常的要请录任务中无法入手的饰品也会出现。玩家可以自由选择生成任务的难度，不过难度高的任务在生成时也会要求玩家献祭更加稀有的供物。

生成的任务会保留下来，不限挑战次数。不过，可以保留的任务总数是有限的。此外，生成的任务是可以联机挑战的，如果出现了稀有的魔物组合或是可以入手稀有供物的话，那就叫上同伴一起共斗吧！







任务内容变化 流言纸片



本作中还新增了“流言纸片（噂の纸片）”这种道具，将流言纸片贴在任务上，流言的内容会对任务本身产生影响。

写在纸片上的流言的种类很多，而入手方式也是五花八门。玩家熟悉的任务会因流言而产生改变，可以一直保持新鲜感。不过，流言纸片在使用次数上是有限制的，要选好任务再使用。

流言举例：

1. “进击の噂”——人形魔物弱体化。可以用于无论如何都想要完成的任务上。
2. “欲深き者の噂”——人形魔物的稀有的魂、气的入手率上升。
3. “财宝蜗牛の噂”——任务中更容易出现高经验值的魔物“オリハルコン”。
4. “渇望せし者と百鬼夜行の噂”——魔物会狂暴化。适合想要挑战更高难度的老手玩家。当然，用于高难度任务的情况下，入手稀有物品的几率也会更高。



▲任务可以贴流言纸片的空间是有限的。对任务影响越大的流言纸片尺寸也更大，没办法在同一个任务上贴很多张。

经手"流言"之处 万屋的取引帐

波曼和他的兄弟姐妹们所经营的万屋（即万事屋），可以经手供物和流言的买卖。虽然说是万屋，不过这里也有大量的酒，可供魔法师们进行休憩。此外，除了波曼兄弟以外，还会有很多魔法师在这里露脸。



波曼，满足交换条件的话，可以在他这里取得服装。

莉奥涅丝，波曼之妹，会看手相，然后根据魂和气的状况告知一些流言。

帕索雷普，波曼之弟，能够和他交换供物和流言纸片。

帕桑德，波曼之弟，兄弟姐妹当中惟一一个不是魔法师的杂役。

更上一层的力量 代偿变换仪式

前作中，魔法师如果献祭魔物的话，"魔力"等级就会上升；如果选择救济的话，则"生命"等级上升。两者合计最大可达到100，而中间的比例可以由玩家自己决定，也就是说，只要玩家持续选择献祭的话，魔力与生命的比值达到99：1也是有可能的。根据等级，玩家所操控的角色外表也会有所变化。

而在本作中，通过代偿变换仪式，玩家可以入手100级以上的力量。将升至100的等级作为祭品奉上，就可以得到能烙印在心脏上的"特别的刻印"。在《灵魂献祭Delta》中，存在着不在心脏上打上刻印就无法战胜的强力魔物。



从《灵魂献祭》继承存档

目前已经确认，可以继承的东西包括服装、供物、刻印、禁术、魂、气、リブロムの泪、同行者（NPC）以及主线任务的完成度。其中，供物、魂、气的话同一种类最多只能继承10个，リブロムの泪最多继承10000个，而要请录的内容将无法继承。

至于右腕的等级，继承存档的情况下也会清空，所有的玩家都对等地从0级开始。但是，根据玩家所继承的存档中的等级，会入手可以增加经验值的流言纸片。







魔都红色幽击队

PSV

魔都红色幽击队

Arc System Works	日版
预定2014年4月	1人
价格未定	对应周边未定

RPG | 角色扮演

RPG

由“《东京魔人学园传奇》系列”监督今井秋芳带领的强大阵容所开发的《魔都红色幽击队》曾在2013年的TGS上放出过试玩。如今，随着本作的官方网站的设立，更多详细情报也随之公布。进化了的“感情入力系统”以及颠覆S·RPG惯例的“行动预测系统”都相当特别，接下来就由小编来为各位介绍。

文 虫无兮　美编 Juxi

魔都紅色幽擊隊
TOKYO TWILIGHT GHOSTHUNTERS

剧情

某一天，一名普普通通的“转校生”来到了位于新宿的暮绚学园高中。在气势十足的班长深舟小百合的带领下，参观学校各处的过程中，转校生目睹了穿着夏装的少女的幽灵。转校生和深舟一同踏入了被封锁的校舍，在那里遭遇了穿着红色风衣的男幽灵。从袭来的恶灵手中保护下两人的，是同级的支我正宗和一个陌生的女人。

战斗结束后，陌生女人——伏赖千鹤向转校生介绍了自己的情况：她是名叫夕隙社的公司社长，工作是从一般人那里接受委托，驱赶恶灵，而支我也是在夕隙社打工的一员。伏赖了解到转校生拥有通灵体质，便邀请转校生到夕隙社打工，而转校生点头应允。

——就这样，作为“转校生”的主人公开始了在夕隙社的生活，与潜伏于东京黑暗面的恶灵的死斗就此开幕。

关键词：夕隙社

夕隙，在日语中的发音和“幽击”一样。夕隙社是一家专注灵异题材的出版社，事务所位于新宿一栋龙蛇混杂的大厦内，里面堆满了像山一样高的灵异周边。

不过，这只是夕隙社的伪装，实际上它是一个帮助为灵所困的委托者，通过除灵获得报酬的驱魔者集团。为此，夕隙社招募能够“看到”幽灵的人才，主人公也是因为拥有这个能力而受到了邀请。作为不为人知的副业，每晚坐上小型面包车，为除灵而战斗。

既是夕隙社的总编同时也是社长的伏赖千鹤，似乎有着长年和幽灵对峙的过往，不过真相则被秘密层层包裹。



◄▲编辑部的画面通过“GHOST 技术”（参看后文）进行再现，一开始的同伴很少，随着剧情的推进，同伴会逐渐增加，不同的 NPC 角色会在这里出现，呈现出编辑部应该有的繁忙景象。

主要角色介绍

主人公“转校生”

玩家在游戏中的分身，选择不同的对话选项并采取各种行动来推进游戏，并对剧情造成影响。主人公的名字会在游戏初始的自我介绍部分中要求玩家输入。不过，主人公的声音和图像在游戏中是不会出现的。



支我政宗

『由我来支援你。』

声优 泽城千春

新宿区暮绚学园三年级学生。冷静沉着，长期占据全级第一的位置。在夕隙社打工中，因为脚伤，战斗时只会呆在中继车里支援同伴。兴趣是PC和轮椅网球。

深舟小百合

『幽灵什么的怎么可能存在呢？』

声优 樱稻垣早希

新宿区暮绚学园三年级学生。威风凛凛的美少女。虽然看得见幽灵却不愿意承认。因为在学校内被卷入了与幽灵之间的战斗，而开始下定决心直面自己的过去。

伏赖千鹤

『欢迎来到我的夕隙社。』

声优 妃宫丽子

发行灵异杂志的夕隙社的社长兼总编。经营出版业务的同时，暗地里也接受除灵工作的委托。过去的经历充满了谜团。



NPC角色

以下角色是在每一话当中登场的客串角色，会参加该话的战斗部分。如果跟NPC角色的友好度足够高的话，该话结束后有可能加入夕隙社成为同伴！之后，在剧情战斗部分当中，又或者支线任务的自由战斗部分都可以让他们上场参战。

小菅春吉

『那种东西一点都不摇滚！』

声优 关口英司

在夕隙社打工的青年，无与伦比地热爱着摇滚。“反社会的感觉很摇滚很帅”只是因为这样的理由就从高中退学。略微发福还留着胡子，从不离身的电吉他是他最大特征。

久伎千草

『到我下了呢。将军。』

声优 竹叶佑美子

在中央区的高中上学，沉默寡言的高三级学生，同时也是国际象棋部的部长。曾经有个岁数相差很多的弟弟，在事故中丧生。

夏装少女

『要小心，红色风衣的男子……』

声优 ？？？

在新宿区暮绹学园出现的幽灵。过去在这个学园内丧命，之后便化作幽灵在学园内徘徊。时不时会在主人公一行面前现身，向他们传达“某些”信息。

游戏流程

《魔都红色幽击队》的流程共分为13话，每一话都由描述学园日常的文字冒险部分，以及与不同寻常的幽灵战斗的战斗部分所构成。每一话先是从序幕开始，向玩家讲述事件的起因；之后开幕动画会伴随着植松伸夫的音乐播放，并显示每一话的副标题，标志着这一话的游戏内容正式展开；当玩家掌握事件真相，并锁定了元凶的幽灵的所在地之后，就会进入战斗模式；成功除灵的话该话就会进入尾声，伴随着闭幕动画拉下帷幕。可以说全程都给人一种看着电视剧或动画的感觉。

文字冒险部分

文字冒险部分是游戏的重心。主角们的目的，是解决夕隙社接受的跟恶灵有关的委托。通过“五感入力系统”和对话选项，跟角色们进行沟通，直到锁定恶灵的身分就进入战斗模式除灵。剧情会根据玩家的选择产生分歧，NPC角色的好感度也会产生变化。而好感度决定了NPC角色是否会成为主人公的同伴。此外，做出正确的选择的话，还能得知隐藏在故事背后的真实。





“感情入力系统”和“五感入力系统”

玩过《东京魔人学园传奇》或《九龙妖魔学园纪》的玩家，想必对于“感情入力系统”不会陌生，通过在游戏的各个场景传达不同的感情，来对角色及故事本身产生影响。而本作中，“感情入力系统”将全面变革，在“感情入力”之后会追加“五感入力”，通过“感情+行动”的组合来表现主人公的行动，比如说，想要表示同情时就选择“悲・视”。同时，还可以搭配出“充满爱意地品尝”、“友好地嗅”等超出常识的行动，采取什么行动全凭玩家想象。加上完全不进行操作的“无视”在内，这个系统将可以搭配出共26种的行动，而NPC角色也会根据玩家的行动做出相应的反应，友好度也会因此产生增减。



对着深舟使用五感入力“友+触”

◀友好地接触，也就是握手、拍肩等举动。



对着白色粉末使用五感入力“恼+味”

◀通过“苦恼地品味”，尝过味道后确认了撒在地上的应该是盐。

幕间休息

在各话之间以及战斗部分之前会穿插着“幕间休息”部分，玩家可以在夕隙社的编辑部对游戏进行设置，或者进入不同的模式：



夕隙社主页（夕隙社サイト）： 通过PC点击，可以进入夕隙社的主页以及接受除灵委托的里网站。在这里接受支线委托，会进入自由战斗部分，主人公可以借此提升技能或者赚钱。

战术指示（ブリ－フィング）： 接受了除灵委托的话，可以进入战术指示画面，进行战斗的准备。

相册（アルバム）： 可以观看至今为止的剧情事件。

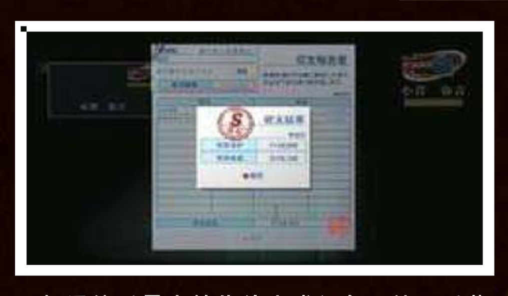
进入下一话（次の话へ）： 推进剧情到下一话。

商店（ショップ）： 前往便利店，购买除灵所需的道具。

战斗部分



每次进入战斗部分前，都会在夕隙社进行“战术指示”。接受委托后，有幽灵出没的地方的俯瞰图会送到夕隙社。通过这份俯瞰图，可以在幽灵的行动路线以及不想让幽灵进入的地方事先撒上盐和酒这些能够削弱它们的东西，还可以设置EMF探知机——能够感知幽灵的所在位置的机器。战术指示的过程中会预先得知即将面对的幽灵的习性及特性，根据这些情报来考虑实际战斗时的对策。战斗中除了作为BOSS的恶灵之外，还有可能出现其他的灵，这些不确定因素也必须进行考虑。



▲如果能以最少的代价完成任务，就可以获得极高的评价。



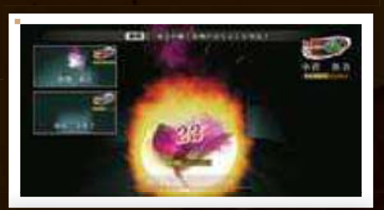


行动预测

一般的S・RPG的行动顺序都是采取回合制或者是半即时制，然而本作的“行动预测系统（行動予測システム）”有些特别，敌我双方输入战斗指令后双方将同时行动。

战斗中，玩家需要使用夕隙社独自开发的“通灵Pad”，支我正宗会通过这个电子设备将幽灵的位置以及我方人员的状态等情报传达给主人公。行动预测阶段中，玩家需要根据情报预测幽灵的行动，并对我方的人员下达指示。当我方所有人员都受到指示后，就会进入行动实行阶段。如果在这个阶段，幽灵进入了我方角色的射程，那么就会进入战斗！

行动实行





进入战斗后，2D的俯瞰视点会转成3D的主观视点，我方成员的视野也会在画面左侧表示出来。我方成员会以行动预测阶段所输入的技巧对幽灵进行攻击，如果预测准确成功击中幽灵的话就会对其造成伤害；反之，若是预测落空，则有可能损坏室内的物品，而且还会遭到幽灵的反击。

熟练利用道具和技巧，在限定时间内击倒幽灵的话，则视为除灵成功并进入最后的收支画面，除灵委托的报酬及特殊报酬、损坏物品的赔偿以及战术指示时所使用的道具的费用会进行合计，并给予玩家一个总的评价。使用太多道具、或者损坏太多物品，有可能竹篮打水一场空。





画面 *GHOST和VR技术*

本作的人物立绘采用了一种名叫“GHOST”的技术来表现，即使是2D的人物画像也会呈现出立体感。NPC角色会很自然地动作，而且被风吹过的长发、掉落的树叶等小细节也会即时表现出来。

此外，本作也抛弃了一般的2D场景，采用VR技术呈现了一个360度的场景，而NPC角色则站在角色周围，让玩家在游戏中一直都可以感受到立体的空间感。





掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 

年鉴阅读说明

怪物猎人 4

モンスターハンター4

Capcom	ACT	2013 年 9 月 14 日	1 ～ 4 人
5990 日元	15 岁以上	对应邂逅通信／扩张滑杆	

推荐度 10

已通关

3DS

大人气狩猎动作游戏《怪物猎人》的最新作，本作首次在狩猎中引入了高低差要素，玩家狩猎时可以利用高低差与怪物展开攻防，同时高低差也衍生出了跳跃攻击和乘骑攻击等新动作，令狩猎更加多元化。武器种类上新增了能操纵猎虫吸取体液强化自身的操虫棍，以及能在剑和斧之间自由变形的蓄能斧两种新武器。怪物方面除了黑蚀龙、怪鲛等大量的新怪物外，大怪鸟、炎王龙、麒麟等旧怪物也在新的舞台重现身姿。



游戏中文译名

游戏原名

信息栏

上列从左往右依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、游戏人数

下列从左往右依次为：游戏售价、推荐玩家年龄、对应周边情况

推荐度（满分为10分）

是否通关

如果你已将该游戏通关，则可在“已通关”后的框内打上“√”

游戏画面

本年鉴精选了2013年发售的144款热门掌机游戏介绍，其中黑色框内的为PSP游戏介绍，绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅在180～190字之间。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	[illegible]	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
MUG	音乐游戏	STG	射击游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引

数码宝贝大冒险

デジモンアドベンチャー

NBGI	RPG	2013年1月17日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

对初代动画有很高还原度的本作分为主线和支线章节，在主线中每个数码宝贝的进化事件都会随流程自动触发，支线章节只有在完成特定的主线章节后才会出现，并有完成的时间限制。在战斗方面本作采用的是指令回合制，打倒敌人和回收宝箱可以得到不同的数码碎片，利用这些数码碎片就能对数码宝贝进行强化。在“牵绊系统”中则需要通过回答同伴的问题的方式增加牵绊值，以便提升发动牵绊连击的几率。



恶魔之眼

デモンゲイズ

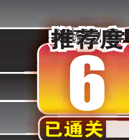
角川Games	RPG	2013年1月24日	1人
6090日元	15岁以上	对应PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSV

由擅长制作迷宫RPG的Experience公司打造的原创作品。主人公右眼的特殊力量可以控制恶魔，游戏的剧情和战斗系统也都围绕着恶魔展开。队伍中除了能配置5名不同职业、种族的主战角色外，还可以带最多3只恶魔同行，恶魔各自拥有不同的特技，能为迷宫探索或战斗提供加成效果。此外在战斗中还能够把它们召唤到场上参与作战，但需要消耗恶魔槽，一旦该槽消耗殆尽，恶魔就会陷入不分敌我的暴走状态。





限界凸骑 怪物卡片对决

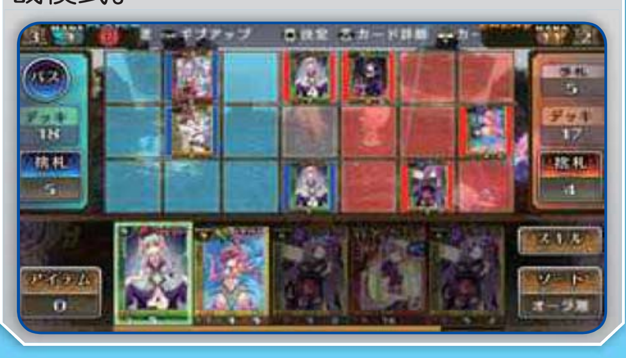
限界凸骑 モンスターモンピース

Compile Heart	TAB	2013年1月24日	1～2人
7140日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

作为一款对战型卡片游戏，本作的卡片均为萌化的魔物娘，而且还能通过“心跳触摸模式”用触控操作对其注入魔力，在消去衣物同时令其得到能力上的强化，这也是卖点之一。卡片拥有才能、技能、种族、状态等不同的属性，玩家需要定下战术并挑选魔物娘来构建卡组，而64名画师所绘制的大量卡片也让玩家有了丰富的选择。除了体验主线剧情的故事模式外，游戏中还准备了能够与其他玩家对战的网战模式。



银魂双六

银魂のすごろく

NBGI	TAB	2013年1月24日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是人气漫画《银魂》的改编作品，万事屋三人组被忽悠进MADAO捡来的游戏机后发现游戏根本没有退出选项，于是一场且有笑有泪的冒险就此展开。游戏分为故事模式和自由模式，故事模式的剧本由原作者空知英秋监修，共有八个关卡，不同关卡只能选择固定角色，而自由模式则可选择所有角色。游戏的主要玩法类似《大富翁》，也就是摇动骰子、根据点数在棋盘上行走，并争取抢在对手之前达成通关条件。



机装猎兵EX

机装猎兵ガンハウンドEX

推荐度 7 已通关

G.rev	ACT	2013年1月31日	1人
3129日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

同名PC作品的强化移植版，是一款上世纪90年代风格的横版动作射击游戏。剧情讲述21世纪末，中子聚合体代替石油成为全世界的新能源，世界两大组织EAU和NEU为了争夺某小国的能源展开激战，玩家要操作机器人，使用四种武器一路消灭强敌。主角机器人多关节可动，并有面向机械控的变形画面，玩家可对机体予以配件上的自由改装。相比原作，这次追加了豪华声优阵容参演的故事模式，游戏容量大幅升级。



狡狐大冒险 时空神偷

Sly Cooper：Thieves in Time

推荐度 8 已通关

SCEA	ACT	2013年2月5日	1人
29.99美元	10岁以上	对应交叉游戏	

PSV

融合了潜入、格斗、竞速、解谜等多种要素的3D动作游戏，主人公史莱要和伙伴们一起穿梭时空展开战斗，平定过去并拯救未来。玩家可操作4名性能各异的角色，利用他们的特殊动作和技能综合解谜。大量的收集要素是本作的特色，除序章外，其余五章均有30个线索瓶、12个宝物、1个密码箱和11个面具供玩家收集。同时拥有PS3和PSV的玩家可通过联动的方式获得隐藏要素的位置，大幅降低收集难度。



三国志12

三国志12

推荐度 7 已通关

Koei Tecmo Games	SLG	2013年2月7日	1～2人
8190日元	全年龄	对应PSV TV	

PSV

系列正统续作，在家用机版的基础上追加了5个全新剧本，系统方面则引入强化阵、兵法阵和武将拔擢等新元素，并针对PSV加入了触摸操作。作为核心系统的秘策拥有丰富的效果，成功开发并适时发动，能让我方势力在战略或战斗方面获得巨大优势。即时制的战斗是一大变革，部队的走位、战法的发动时机都考验着玩家的控制。此外游戏支持联机对战，在线模式中以卡片表示武将，并融入了卡片收集、角色育成等耐玩要素。



英雄VS

HEROES'VS

推荐度 6 已通关

NBGI	ACT	2013年2月7日	1～2人
6280日元	全年龄	无对应周边	

PSP

本作是一款将昭和以及平成时代的英雄作品的中的角色齐聚一堂的对战型ACT，收录了《奥特曼》、《假面骑士》和《高达》三个系列中的各三部作品，每部作品都派出善恶角色各一名参战，可用角色达到了18名。除了对战模式外，本作还准备了故事模式，包括恶势力在内每个角色都有自己独立的故事，同时玩家还能对角色进行育成，令其不断变强。另外游戏还支持自定义BGM，可以将自己喜欢的音乐设定成对战时的BGM。



勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち

推荐度 9 已通关

Square Enix	RPG	2013年2月7日	1人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

系列正统作品的重制版。石板贯穿了游戏的始终，用途也是多种多样，除了流程所需的石板用来开启新大陆、还原世界的全貌外，还可以通过邂逅石板获得珍稀道具，另外还有DLC石板可用来体验全新的故事，给玩家带来丰富的游戏内容。本作的流程长度非常厚道，转职系统也是一大特色，除了拥有人类、怪兽等超过50种职业外，每个职业更是拥有丰富的技能可供习得。此外赌场还有诸多小游戏供玩家休闲娱乐。



樱花庄的宠物女孩

さくら庄のペットな彼女

推荐度 6 已通关

角川Games	AVG	2013年2月14日	1人
6804日元	15岁以上	对应PSV TV	

PSP/PSV

以同名人气小说改编的作品。在入住樱花庄后，玩家需要将天才漫画家、编剧、程序员、声优等角色动员起来，并以获得比赛的优胜为目标来制作游戏。比赛时间限定为3个月，需要经历企划书、α版、β版、Master版这四个环节。期间玩家除了兼顾游戏制作人的身分外，还需要通过对话选项与心仪的女孩子培养好感度。每天主人公的行动次数有3次，游戏的剧情也会随着玩家在对话和行动上的选择而出现不同的发展。



战斗ROBOT魂

バトルロボット魂

推荐度 6 已通关

NBGI	ACT	2013年2月14日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

PSP

“《高达 战争》系列”的制作方Artdink使用同一款引擎制作的机器人动作游戏，不过区别是本作中玩家控制的并不是机器人，而是现实中存在的被称为“ROBOT魂”的机器人模型。流程的推进方式为任务制，在被分割为几个区域的地图中有着难度不同的任务，每场战斗除了有不同的敌人外，并且还有不同的特殊的规则以及任务，战斗中如能完成这些规则和任务就能获得额外的奖励，需要玩家选择适合的机体进行攻略。



魔笛 初始的迷宫

マギ はじまりの迷宫

推荐度 6 已通关

NBGI	A・RPG	2013年2月21日	1人
5800日元	12岁以上	对应邂逅通信	

3DS

改编自高人气动漫作品。少年阿拉丁为了寻找埋藏在迷宫中的秘宝，与旅途中结识的少年阿里巴巴一起展开攻略迷宫的冒险。游戏的流程分为推进剧情的对话部分和进行战斗探险的迷宫部分。对话部分是标准的AVG形式，与原作中的各个角色对话，推进剧情的发展。迷宫部分则是游戏的主战场，主人公要在各种各样的迷宫中冒险，与敌人展开战斗。本作还有名为“创世”的升级补丁，追加了全新的迷宫和可操作角色。



魔法与科学的群奏活剧

とある魔术と科学の群奏活剧

推荐度 6 已通关

NBGI	AVG	2013年2月21日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

以著名轻小说《魔法禁书目录》为原作、为动画剧场版《魔法禁书目录 恩底弥翁的奇迹》造势的群像剧AVG。作为剧场版前传，游戏剧情分为魔法（表）、魔法（里）、科学（表）和科学（里）四个篇章，各自对应上条当麻、神裂火织、御坂美琴和初春饰利作为主人公，从魔法与科学两个角度，共四个篇章的视角来阐述剧场版事件的开端。游戏剧情由小说原作者镰池和马监修并协力制作，声优阵容保持TV版原班人马。



圣人协奏曲 陨星之献诗 再生

シェルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ诗～ RE：Incarnation

推荐度 7 已通关

Gust	AVG	2013年2月21日	1人
7140日元	15岁以上	无对应周边	

PSV

2012年4月发售的同平台同名游戏的加强版，玩家要与生活在遥远的7次元中行星上的少女伊恩一起生活，进入她记忆中的梦中世界，一边修复废墟，一边帮助少女找回失去的记忆。游戏中的时间流动完全与现实同步，并且追加了大量的数据包，包括前作发售后推出的“试练篇”第二幕～最终幕，以及新服装和新种族的使用权。本作还追加了向伊恩打招呼、可同时制作多个道具等新系统，素材道具的作成和采集也更为便捷。



光明之舟

シャイニング・アーク

推荐度 7 已通关

SEGA	RPG	2013年2月28日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

“《光明》系列”的最新作，人设同样是出自以画美少女见长的TONY之手。和《光明之刃》一样，本作的战斗方式是类似于《战场女武神》的动态+指令式战斗，玩家需要控制角色移动和防御，一旦在攻击范围内捕捉到敌人就可以采取攻击。两名角色可通过同调一起行动，我方多名同伴间还可以展开同调攻击和连锁行动，注意敌我双方的行动顺序是掌握战局的关键。《光明之心》的烤面包系统也得到沿用并做出了调整。



雷顿教授与超文明A的遗产

レイトン教授と超文明Aの遗产

推荐度 8 已通关

Level—5	AVG	2013年2月28日	1人
5500日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

3DS

“《雷顿》系列”第二季的收尾作。雷顿教授收到一封秘密来信，信中要求教授去调查“活着的木乃伊”，于是他便乘坐飞行船，开始了往返于整个世界的大冒险。由于是收尾作，剧情方面自然围绕着第二季最大的谜题展开。游戏本篇的谜题依旧由多湖辉监修，迷你游戏、小金币收集等丰富的内容都得以保留。每日一题的“日刊谜题通信”也从游戏发售开始便不断更新，玩家每天都能下载一道全新的谜题进行挑战。



龙珠英雄 终极任务

ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション

NBGI	TAB	2013年2月28日	1～4人
5800日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

移植自街机的高人气卡片战斗游戏。收录了《龙珠英雄》第1弹～《银河任务》第4弹、共计12弹、超过900张卡牌。游戏方式为移动卡牌操纵的5对5战斗，可以利用触摸屏再现对于卡牌的手势操作，发动复活和蓄力冲击之类的卡牌行动效果。新增的剧情模式中也能体验《龙珠》的热血故事，用摄像头拍下街机框体的QR码，还可以获得新的游戏内任务。3DS版还与最新剧场版联动，收录了《龙珠Z 神与神》中的最新角色。



梦幻之星在线2

ファンタシースターオンライン2

SEGA	RPG	2013年2月28日	1～12人
5229日元	15岁以上	对应交叉存档	

推荐度 8 已通关

PSV

日本网游鼻祖“《PSO》系列”的正统续作，实现了无尽的冒险、混合自由的动作、强大的角色创建和跨越副本界限这4项革新，采用随机地图、12人协力冒险、中断剧情事件等新系统，让冒险过程常玩常新。玩家要以一只宇宙船为活动据点，往来于各个行星领取任务，在地貌特征各不相同的野外对抗怪物，刷取优秀的装备和素材。本作基本游戏免费，仅对部分道具收费，且能与PC版共通存档，拥有很高的自由度。



忍者龙剑传Σ2 加强版

NINJA GAIDEN Σ2 PLUS

Koei Tecmo Games	ACT	2013年2月28日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是PS3平台忍者题材动作游戏《忍者龙剑传Σ2》的移植版，在继承了家用机版要素的基础上加入了必须在限制时间内过关的“NINJA RACE”，以及从红叶、瑞秋、绫音与隼龙当中任选两人组成搭档攻略任务的“TAG MISSION”这两个新模式。此外，在PSV版《忍者龙剑传Σ 加强版》中加入的英雄模式也继承了下来，当龙隼的体力不多时就会自动防御或回避敌人的攻击，也算是照顾到了不擅长动作游戏的玩家。



闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

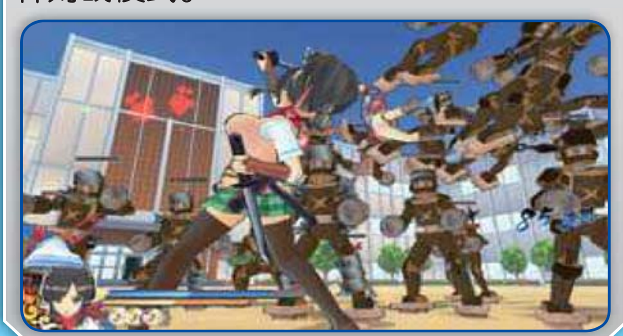
闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—

Marvelous AQL	ACT	2013年2月28日	1～4人
6980日元	17岁以上	对应PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSV

PSV平台上第一款“《闪乱神乐》系列”作品。系列老面孔国立半藏学院、焰红莲队，加上本作新加入的死塾月闪女学馆和秘立蛇女子学园，4大势力以“学炎祭”为舞台，20名以上的少女展开激烈的碰撞。少女们可在空间内纵横无尽地爽快飞翔战斗，每个角色都设定有闪、阳和阴三种属性，可以发展出不同的战斗风格，另外还有脱去外装的“命驱”模式。游戏支持最多4人Wi-Fi通信对战，并准备了三种对战模式。



恶魔城 暗影之王 命运之镜

Castlevania: Lords of Shadow — Mirror of Fate

推荐度 8 已通关

Konami	ACT	2013年3月5日	1人
39.99美元	17岁以上	无对应周边	

3DS

由西班牙MercurySteam制作组开发的作品，整体风格偏向美式ACT，场景和配乐也较为恢弘。作为《暗影之王》三部曲的第二作在剧情方面起到承上启下的作用，引出了阿鲁卡多的身世和贝尔蒙特家族的悲惨宿命。玩家可以操作西蒙、特雷弗等熟悉的角色展开冒险，招式会随着等级的提升逐个解锁。每名角色的副武器和特殊能力都有所区别，利用这些能力才能探索之前无法到达的区域，发现隐藏的宝箱和卷轴。



奥特曼 全明星编年史

ウルトラマン オールスタークロニクル

推荐度 6 已通关

NBGI	S·RPG	2013年3月7日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

PSP

本作是以人气特摄片《奥特曼》为题材的战略游戏，故事讲述光之国遭到了怪兽军团的压制，在和敌人的战斗中只有赛罗奥特曼一个人逃了出来，玩家要控制他将同伴逐一复活后拯救光之国的危机。玩法和一般战棋游戏一样，玩家在由格子划分的战场上排兵布阵，战斗胜利后可以获得用来复活奥特曼战士的奥特曼之魂，继而将他们加入到自己的阵营中。参战作品方面，除了赛罗奥特曼外，众多昭和以及平成的作品都有收录。



灵魂献祭

SOUL SACRIFICE

推荐度 8 已通关

SCEJA	ACT	2013年3月7日	1～4人
5980日元	17岁以上	对应PSV TV	

PSV

本作是SCE的原创狩猎类作品，在强调协力共斗的同时也彰显了“牺牲”与“代价”。游戏描绘了一个偏黑暗写实风格的魔法世界，魔法师可以拥有强大的力量，不过若想使用这些力量，需要付出相应的代价，这个代价甚至可能是生命。由于旨在描写魔法师，游戏中大部分攻击方式都为远程，绚丽的魔法效果、魔幻的战斗场景以及优质的打击感都是本作的特色。此外，魔物的设计也很有特点，略带猎奇的风格让人过目难忘。



心灵传说R

テイルズ オブ ハーツ R

推荐度 8 已通关

NBGI	RPG	2013年3月7日	1人
6480日元	12岁以上	无对应周边	

PSV

NDS《传说》三部曲中评价最高的《心灵传说》的重制版。基本引擎与同平台的前作《无瑕传说R》相同，人物建模方面则大幅进化。剧情上对原作进行了细致的修改，让故事更加饱满。PSV版增加了两名全新的可操作角色，让队伍成员达到8人。系统去繁就简，删除了原版一些繁琐的系统，让角色培养变得简单。战斗方面改良极大，战场化为3D，支持触屏快速术技命令，并在基本的战斗系统上增加了爽快的追击连接系统。



超级机器人大战UX

スーパーロボット大战UX

NBGI	S・RPG	2013年3月14日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

3DS

作为3DS平台的首款《机战》，本作终于首次在任系掌机上实现的全语音战斗动画，并配合3D立体显示功能，为玩家带来了魄力十足的演出效果。游戏收录了《机动战士高达00 先驱者的觉醒》、《机神咆哮》和《SD高达三国传》等16部作品，其中有不少作品都是首次参战。系统方面，和NDS上的《机战L》一样，本作也是采用搭档战斗系统，可以让两架机体以一个单位展开行动，两架机体分别担当不同的职能。



刀剑神域 无限之刻

ソードアート・オンライン —インフィニティ・モーメント—

NBGI	RPG	2013年3月14日	1人
6280日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作改编自轻小说《刀剑神域》“SAO”篇的内容。玩家化身为被卷入网游世界的主人公桐人，在浮游城艾恩葛朗特展开死亡游戏的冒险。离开游戏的条件是突破100层的迷宫，玩家要和一名同伴组成搭档挑战迷宫。为了加强队伍的战斗力，在城镇中要与同伴多多交流、赠送礼物，以提升两人间的羁绊，让该同伴记忆并配合玩家的战斗倾向。战斗为选择指令后自动进行攻击的简单操作。游戏也收录了不同于原作的多个结局。



海贼无双2

ワンピース 海贼无双2

Koei Tecmo Game	ACT	2013年3月20日	1～2人
7140日元	12岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSV

系列第二作淡化了解谜要素，通过加入大量新角色来增强耐玩度。故事的背景被设置为新世界篇，主线剧情则为完全原创，草帽团经过两年的成长，其招式性能均有所增强。霸气动作作为新的动作要素登场，通过霸气消灭远超前作数量的敌人，极具爽快感。除了无双玩家熟知的C系攻击外，还可点击屏幕右下方进入风格模式，与副角色联动攻击。收集关卡中的硬币可习得众多强化技能，提高角色的战斗数值。



路易的鬼屋2

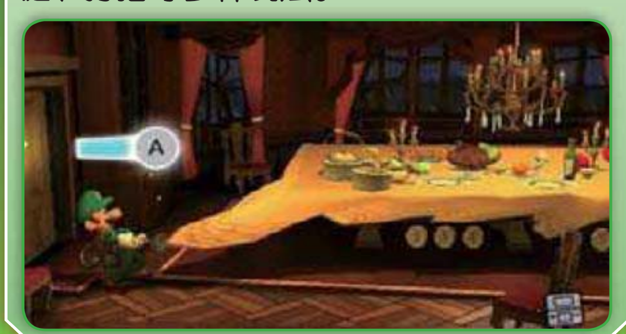
ルイージマンション2

Nintendo	A・AVG	2013年3月20日	1～4人
4800日元	全年龄	对应分享游戏	

推荐度 9 已通关

3DS

胆小而踏实的路易时隔多年再次化身主角，接受博士委托，前往幽灵溪谷中阴森恐怖的鬼屋收集暗月碎片。冒险中路易要借助道具吸灵器以及它的扩展功能，不断吸入收服幽灵，同时还要利用吸灵器的物理原理与场景内的道具互动，边解谜边前进。闪光灯可令幽灵因惊吓而露出破绽，一举吸入；暗光灯则可以发现一度被抹消的物件的痕迹和不容易发现的隐藏道具。支持4人的联机模式包括寻宝、解谜、狩猎等多种玩法。



梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

メルルのアトリエPlus ～アーランドの炼金术士3～

推荐度 8 已通关

Gust	RPG	2013年3月20日	1人
6090日元	12岁以上	对应PSV TV	

PSV

同名作品的强化移植版，剧情发生在2代的一年以后，讲述梅露露成为特特莉的弟子并将炼金术用于国家建设的故事。PSV版在原作的基础上追加了新服装、新事件等要素。作为PS3版DLC角色的三名同伴在初期就可使用，而DLC地图“玛齐纳领域”也会随着流程开放，并且还进一步追加了更为强力的BOSS供玩家进行挑战。本作对饰品的能力、特性效果等诸多细节都作出了调整，能换装的角色也不仅限于梅露露一人。



死或生5 加强版

DEAD OR ALIVE 5 PLUS

推荐度 7 已通关

Koei Tecmo Games	FTG	2013年3月20日	1～2人
6090日元	17岁以上	对应交叉存档/交叉游戏/PSV TV	

PSV

著名高人气3D格斗游戏《死或生5》的强化移植版。PSV版除了可以玩到家用机版的所有要素外，还追加了主视角战斗的“触摸模式”，通过点击、划动触摸屏，便可对画面上的对手进行攻击，甚至还能施展连续技。练习模式除了自由练习和指令练习外，还准备了贴心的初学者教学和连续技练习模式，即使是没接触过系列作品的玩家也不用担心。PSV版可以与PS3通过网络展开跨平台对战，并且共用存档和DLC内容。

职业野球魂2013

プロ野球スピリッツ2013

推荐度 7 已通关

Konami	SPG	2013年3月20日	1～4人
6980日元	全年龄	对应PSV TV	

PSV

“《职业野球魂》系列”本年度的最新作，同样收录了2013年日本棒球联赛的最新球员资料。新要素方面是加入了经营模式，玩家可以亲手经营自己的球队，人事、设备管理、开发和营业等方面都要由自己负责，通过合理的管理来赢得比赛胜利。比赛方面加强了投打的真实感，根据打击位置的不同，打击姿势和打击感也会有所变化，另外镜头的运用以及回放功能也得到了强化，让玩家可以体验到更加真实的棒球比赛。



Fate/新章 CCC

フェイト/エクストラ CCC

推荐度 8 已通关

Marvelous AQL	RPG	2013年3月28日	1人
6279日元	17岁以上	无对应周边	

PSP

《Fate/新章》的续作，承袭了前作的世界观和剧情，却破天荒地以少女情怀为主轴，展现了圣杯战争背后不为人知的故事。玩家的据点是不同于前作的旧校舍，在这里与NPC对话可以发展剧情并触发任务，然后进入迷宫探索。战斗是系列的一大特色，玩家的基本行动分为攻击、防御和贯通三种类型，呈相互克制的关系，还有压倒一切通常行动的必杀技攻击。要根据对手的行动选择克制的行动，才能在战斗中获得胜利。



胧村正

胧村正

Marvelous AQL	A・RPG	2013年3月28日	1人
4980日元	12岁以上	对应PSV TV	

推荐度 9 已通关

PSV

Wii平台经典作品的移植版。故事以鬼助和百姬双主角的形式展开，两条线的剧情相互补充，且分为三种结局。游戏的音乐、画面都充满了日式和风气息，舒适的手感和三种难度的设置让不同程度的玩家都能享受到流畅战斗的乐趣。积攒魂和生气就可以锻冶妖刀村正，共计108把刀附有不同的奥义，配合太刀和大太刀的不同招式供玩家自由发挥。虽然游戏本篇相较原版并没有新要素，但后续的DLC包含新角色和新系统，非常厚道。



迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印

ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印

Aquaplus	RPG	2013年3月28日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是“《迷宫旅人》系列”的第二部作品，和前作不同的是，这次不再是《To Heart2》的附庸，而是一款独立出来的原创作品。在进行迷宫探索时，除了会遇到常规的炸弹、落穴等陷阱外，部分区域还会变暗以及出现假墙壁等情况，要求玩家更加仔细地观察四周的变化。职业系统是迷宫RPG的灵魂，本作中各个角色拥有不同的初始职业，以此为基础可转职为多种中、高级职业，丰富的技能组合和职业搭配能玩出各种花样。



圣魔导物语

～圣魔导物语～

Compile Heart	RPG	2013年3月28日	1人
7140日元	12岁以上	对应PSV TV	

推荐度 6 已通关

PSV

本作是摒弃了“《魔导物语》系列”旧有角色的完全新作。主人公噗噗露为了拯救将要濒临的咖喱店，与神秘生物小库一起踏上寻找究极食材、制作“传说中的魔道咖喱”冒险喜剧之旅。游戏类型与名作《风来的西林》非常相似，采用了随机生成迷宫的系统，每次进入构造都完全不同，同时玩家在迷宫中提升的人物等级只会保留在迷宫之中，每次离开都会清零。持有3种食材就能在迷宫中制咖喱，从而获得能力上的强化。



卡片战斗先导者 奔向胜利

カードファイト！！ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー

Furyu	TAB	2013年4月11日	1～2人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作改编自人气集换式卡牌游戏。游戏版以动画版为基础，玩家扮演卡片战斗者，使用收集来的卡牌组成卡组进行卡片战斗，同时体验原创剧情的乐趣。剧情方面玩家扮演的是新手，以获得全国大会的优胜为目标，和来自动画的先导爱知和櫂俊树等人气角色展开激烈的较量。收录卡片方面，大量为原作粉丝所熟悉的卡片都有收录，玩家只要使用在大会中获得的点数就能在卡片商店中购入，从而组成强力的卡组。



朋友聚会 新生活

トモダチコレクション 新生活

推荐度 8 已通关

Nintendo	ETC	2013年4月18日	1人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

3DS

大人气休闲游戏的续作，和前作一样，游戏的内容在一个小岛上展开，而岛上的居民都是玩家所导入的Mii角色，看着身边人的Mii角色在游戏中上演与现实完全不同的戏码，正是此系列的乐趣所在。本作新增了结婚和生子功能，岛屿上的功能设施非常丰富，让居民们的生活更具有戏剧性。玩家扮演的是游戏中的上帝，需要满足居民的各种需求并解决他们的烦恼，除此之外，还可以和居民进行互动，比如一起玩小游戏等。



七龙战记2020-Ⅱ

セブンスドラゴン2020-Ⅱ

推荐度 8 已通关

SEGA	RPG	2013年4月18日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

“《七龙战记》系列”的第三部作品，本作的故事背景设定在前作的一年后，七匹龙神卷土重来，保卫地球的战斗再次打响。除了原有的五大职业外，本作增加了偶像这一全新职业，以辅助为主的偶像配合强攻职业能发挥出强大的战斗力。每个职业拥有更加丰富的技能，合理搭配可应付各种战斗。此外游戏还拥有寻找人质、扩建设施等诸多可玩要素，分支任务的数量也非常丰富，且有初音和诸多名声优的加盟，宅属性福利满满。



乐高都市 卧底风云 追捕行动

LEGO City Undercover: The Chase Begins

推荐度 8 已通关

Nintendo	ACT	2013年4月21日	1人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

3DS

一款类似《GTA》的大都市型沙箱游戏，主角可以在城市中自由行走，任务也都有明确的地点和提示。游戏采用了方头方脑的积木风格，解谜中也有不少不少是“《乐高》系列”特有的堆积木。主角身为新人警察，要从帮助民众的一些小事做起，随着任务的完成，可接受的战斗任务会多起来，而惊人的真相也在这一个个任务中逐渐浮出水面。抢车飙车在本作也都有保留，只不过变成了警察征用所以不显得那么暴力了。



迷宫×血统 无限

迷宮クロスブラッド インフィニティ

推荐度 7 已通关

CyberFront	RPG	2013年4月25日	1人
8190日元	15岁以上	无对应周边	

PSV

由Experience公司制作的迷宫探索类RPG，在X360版的基础上移植，加入了“水无濑搜索指令”等少量新事件和更高难度的“无限模式”。在此模式下玩家队伍的人数上限降至5人，且获得的经验减少，并要面对更为强大的怪物，不过该模式下也有限定的极品装备。作为特色的“血统代码”相当于同类游戏的职业系统，每人可以选择两种代码作为主、副职业自由搭配。战利品往往带有各种陷阱，解除后还需鉴定方能使用。



名侦探柯南 木偶交响曲

名探偵コナン マリオネット交響曲

NBGI	AVG	2013年4月25日	1人
5480日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作由Spike Chunsoft着手开发，采用了类似于AVG名作《428》的时间图系统，由角色之间相互对话推动剧情发展，玩家不经意的一个选择很可能就会改变即将发生的未来。当一名角色的剧情发展到瓶颈时，需要发展另一名角色的剧情来解锁，才能让之前角色的剧情继续发展下去，推理案件所需要的证据同样需要大家共同来收集。另外还有要求玩家快速判断现状的侦探时间，以及组合出破案关键词的轮盘字谜等特色环节。



写真女友 亲吻

フォトカノ Kiss

角川Games	SLG	2013年4月25日	1人
7140日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是PSP版《写真女友》的高清移植作品，同样是以拍照和体验校园恋爱为主要游戏内容。在两个月的时间里，尽量提高心仪女生的好感度并和她一同参加学园祭，就是玩家所要奋斗的目标。在特殊事件中可以对女主角们进行抓拍，而日常对话后则有一定几率可以进行摆拍，玩家拍照时的角度、构图、时机等会影响照片的评价。高评价的照片除了可以提高女主角的好感度外，还能在学校内的特定场所换取技能。



召唤之夜5

サモンナイト5

NBGI	S・RPG	2013年5月16日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	



推荐度 7 已通关

PSP

人气召唤兽题材系列《召唤之夜》时隔6年的最新续作。玩家要操作身为异世界调停机构召唤师的主角，为维护城市的安定而每天在前线奔波。本作和以往的作品相比，最直接的变化就是从原来的2D画面改成了3D，不仅人物采用了3D建模，还有全3D的战斗动画。另外系列以往通过召唤石和装饰品组合的召唤兽契约方式也不复存在，本作召唤师都有一个专用的召唤兽，被称为“响友”，战斗中可以将响友召唤出来使用召唤术。



瓦尔哈拉骑士3

ヴァルハラナイツ3

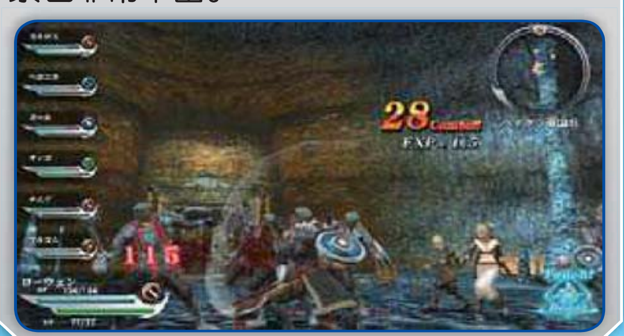
Marvelous AQL	A・RPG	2013年5月23日	1～2人
5890日元	17岁以上	对应PSV TV	



推荐度 7 已通关

PSV

登陆掌机平台的系列作品正统续作，依旧是以任务的形式推进剧情，玩家需要选择各种族、各职业的同伴组成队伍来完成任务，任务的种类和数量都非常丰富。游戏画面真实且华丽，战斗方式采用了带动作要素的无缝衔接战斗，支持最多7对7的大混战，操作更具临场感。丰富的职业是该系列的特色，此外人物的性格、主副职业的搭配也对角色的培养起到至关重要的作用，培养好感度以及欢乐街的可玩要素也非常丰富。



真·女神转生Ⅳ

真·女神转生 IV

Atlus	RPG	2013 年 5 月 23 日	1 人
6980 日元	15 岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 8 已通关

3DS

间隔 10 年的系列正统续作，拥有大量隐藏要素，剧情严肃。玩家作为天上国的武士众执行恶魔讨伐任务，却在无意中进入科技高度发达但又恶魔横行的地下东京世界，在冒险过程中获悉整个世界的构成真相，依照自己对神明和恶魔的理解而开创新的世界。游戏为全 3D 场景，玩家可携带三个仲魔一同战斗。通过与地图上的野生恶魔交涉令其加入队伍，作为素材合成出技能强大的高级恶魔，是游戏重要的收集和养成乐趣。



大金刚王国 回归 3D

Donkey Kong Country Returns 3D

Nintendo	ACT	2013 年 5 月 24 日	1 ~ 2 人
34.99 美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

3DS

本作是 Wii 平台同名游戏的强化移植版。大金刚居住的小岛被邪恶图腾入侵，为了夺回被掠走的香蕉，大金刚和迪迪猴携手对敌人展开反击。整个岛屿分为八个大关卡，每个大关都拥有独特的自然风景，内部的小关卡更是与当前环境紧密结合。除了普通的关卡外，更有极具速度感的矿车关和难度极高的火箭桶关及神庙关，通关后更有 3DS 版原创的第九大关。本作新增了面向新手的模式，利用道具的帮助可以轻松上手。



潜行！奈亚子 难以名状的疑似游戏

这いよれ！ニャル子さん 名状しがたいゲームのようなもの

5pb.	AVG	2013 年 5 月 30 日	1 人
6090 日元	15 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

本作以动画版情节为基础，加入了大量的原创剧情。动画版第一季的女性角色悉数登场，虽然可攻略角色只有 6 人，不过每个人都有两种结局，足以谋杀玩家大量的游戏时间。将恋爱 AVG 术语中的“竖旗”可视化的“竖旗系统”会在玩家提高角色好感度时给予提示，帮助玩家突入心仪的角色路线；而如同老虎机般随机决定“‘某人’将对‘什么’做出‘什么行为’”的“超混沌系统”则让剧情展开更加难以预测。



杰克与达斯特合集

Jak and Daxter Collection

SCE	ACT	2013 年 6 月 11 日	1 人
29.99 美元	13 岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

收录系列中《旧世界遗产》、《2》和《3》三款作品的移植作。《旧世界遗产》奠定了基础的幻想世界观，剧情极为家庭向。第二作更改了其方向性，参照当时很红的《GTA3》的犯罪主题，营造了截然相反的厚重世界观。游戏中的时间会自行流动，并对天气环境产生影响。单一的按键即可使出跳跃、拳击、脚踢等基本动作，多个按键更能组合出连续技。主人公探索的每个区域都拥有数个分支，收集各处的能量细胞和推动剧情的发展。



超速变形伽罗 Z 阿尔巴洛斯之翼

超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼

Square Enix	RPG	2013 年 6 月 13 日	1 ~ 2 人
5490 日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

在 ACG 多个领域展开的《超速变形伽罗 Z》的游戏版，本作以动画版 40 年后的日本为舞台，玩家操作能在汽车和机器人间自由变形的伽罗于日本各地冒险，两种形态各有着不同的作用，其中移动速度快的汽车形态用于快速达到目的地，而灵活的机器人形态则用来探索以及战斗。另外有现实世界的机动车制造商参战也是本作的魅力之一，铃木、大发等知名厂商的汽车都在游戏中登场，车型种类多达 100 种以上。



迪士尼 无限

Disney Infinity

Disney	ACT	2013 年 6 月 18 日	1 ~ 2 人
74.99 美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作以迪士尼和皮克斯的众多动画角色为主人公，玩家可以从中选择自己喜欢的角色进行游戏。游戏中包含了通过剧情任务进行探险的“主题包”模式，并且每一个主题包都对应一部迪士尼的动画电影，其中只出现对应的角色。在游戏中解锁的东西都会被送到名为“玩具盒”的编辑器中，通过它玩家可以创造出只属于自己的世界，并设计全新的游戏，不同的迪斯尼动画里的角色还可以在此模式中一起进行互动。



忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密

忍者じゃじゃ丸くん　さくら姫と火龙のひみつ

Hamster	ACT	2013 年 6 月 20 日	1 人
4980 日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

老牌动作游戏《忍者君》的分支“《茶茶丸》系列”时隔 9 年的新作，整体风格怀旧复古。剧情方面向初代致敬，樱花公主被不明人士抓走，玩家则扮演忍者茶茶丸再次展开解救之旅，此外女忍者静叶也作为可操作角色。本作包括 15 个关卡以及 5 种迷你游戏，在关卡中调查可疑之处有机会学会忍法，之后按照特定的顺序按键便可发动落雷闪电、蛤蟆召唤等忍法，而在迷你游戏模式中还能玩到 FC 版的初代内容。



神次元偶像 海王星 PP

神次元アイドル ネプテューヌ PP

Compile Heart	SLG	2013 年 6 月 20 日	1 人
6279 日元	15 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 6 已通关

PSV

玩家扮演的制作人需要在 180 天内令培养的角色成为第一偶像。本作中有着以剧情流程贯穿的制作模式、直接举办 Live 演出的无限 Live 模式以及与游戏中的角色进行亲密接触的视觉模式。无限和视觉模式中的隐藏要素都必须通过制作模式进行解锁。游戏中设有各种各样的触发事件，对话的选项也会影响女神的能力值和与玩家角色的好感度，还可以让女神们结成 2 ~ 3 人的偶像团体，共同实现成为第一偶像的最终目标。



胜利赛马 2013

ウイニングポスト 7 2013

推荐度 6 已通关

Koei Tecmo Games	SLG	2013 年 6 月 20 日	1 人
6090 日元	全年龄	对应 PSV TV	

PSV

展现日本著名赛马光辉的正统赛马经营类游戏，玩家要作为一个马主兼生产者，与赛马界的相关人员交流，成为世界第一的赛马人。本作收录了现实中的大量实际名马，以 3D 建模表现。并活用 PSV 的触摸屏功能，只要点击一次即可唤出登录过的马匹和人员的情报。之前作为 PS3 和 PSP 版 DLC 的秘书“姬神诺艾尔”初期即可使用，她会跟随季节的变化更换服装，还新追加了 2013 年春登场的赛马和骑手的 20 余个事件。



再见 海腹川背

さよなら　海腹川背

推荐度 7 已通关

Agatsuma	ACT	2013 年 6 月 20 日	1 人
4980 日元	全年龄	无对应周边	

3DS

“《海腹川背》系列”时隔 16 年的完全新作，共有 50 个关卡，保持了系列一贯的高难度。本作中玩家可以直接选择已经到达的关卡来进行反复挑战，十分方便。游戏中新加入了两名女性角色，这也是系列作品中首次出现海腹川背以外的可操作角色。每名角色都有自己的特殊能力，例如时间暂停和减速等，以辅助玩家攻略关卡。而系列传统的红色背包则成为了收集要素分布在各个关卡，玩家需要灵活运用各种技巧才能获取。



数码宝贝世界 复原 解码

デジモンワールド

推荐度 7 已通关

NBGI	RPG	2013 年 6 月 27 日	1 ～ 4 人
5480 日元	全年龄	无对应周边	

3DS

剧情讲述了主人公和小伙伴们在游戏时被传送到了数码宝贝所在的“数码世界”后，一边与搭档的数码宝贝探索散落在数码世界中的各种谜题，一边寻找回到现实世界的方法的故事。本作相较 PSP 版不仅追加了新剧情和支线事件，可育成的数码宝贝和 BOSS 也大量增加。主人公还可以通过育成使数码宝贝的“解码等级”上升，解码等级越高，数码宝贝也会变得越强。游戏在进行了平衡性的调整后，玩家也更容易上手。



讨鬼传

讨鬼传

推荐度 9 已通关

Koei Tecmo Games	ACT	2013 年 6 月 27 日	1 ～ 4 人
6090 日元	15 岁以上	对应交叉游戏 /PSV TV	

PSP/PSV

游戏中玩家扮演“鬼府”的一员，与同伴一起抵抗各种鬼的入侵，为保卫人类最后的净土而奋战。本作中共有太刀、双刀、长枪、手甲、弓和锁镰六种武器，在使用上有着很大的区别。独创的御魂系统是本作的一大特色，8 种类型的御魂对应 8 种不同的战斗风格，让战斗拥有更多变化。与大型鬼的战斗方式和普通狩猎类游戏有所区别，由于拥有表层耐度，玩家必须先将部位破坏并净化掉才能对其造成有效的伤害。



新・世界树迷宫 千年少女

新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女

Atlus	RPG	2013年6月27日	1人
6279日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度



已通关

3DS

重启系列初代的舞台和职业设定，辅以《世界树迷宫Ⅳ》的引擎制作的全新作品。本作设有故事模式和经典模式，强调剧情的故事模式中玩家所用的角色固定，沉睡千年的少女的身世也会随着冒险慢慢揭开；经典模式则与以往作品一样，可供玩家自由作成角色、搭配队伍。系统方面新增了高原部族和枪手两种新职业，虽然取消了副职业的设定，但作为核心的魔石系统可供角色习得其他职业甚至是敌人的各种招式。



美食的俘虏 暴饮暴食大作战

トリコ グルメガバトル!

NBGI	ACT	2013年7月4日	1～4人
5980日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 6

已通关

3DS

本作是“《美食的俘虏》系列”第一款乱斗型ACT，不仅拥有系列最多的登场角色，战斗场景也全部出自原作场景，还原了里面的各种机关设置，当然还有原作中熟悉的怪兽们登场。游戏的关键词依然是“食材”，角色吃掉食材后就能增加卡路里槽，并使出强大的必杀技，掌握战局的优势。获得食材的方法多种多样，可以狩猎场景中出现的怪兽，也可以寻找宝箱，而特殊食材更是需要特殊的方法才能获得，效果也更加强大。



乐高神兽传奇

LEGO Legends of Chima：Laval's Journey

TT Games	ACT	2013年7月6日	1人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6

已通关

3DS/PSV

以乐高在2013年新推出的玩具系列为内容的游戏作品。遵循原作的世界观，本作也同样有着8大种族、数量众多的角色，供玩家在通关过程中慢慢收集。游戏中会有不同种族的同伴加入主人公Laval的队伍，每个同伴的攻击和技能都各有特点，在战斗和解谜时可以根据需要进行切换。关卡中有着丰富的隐藏要素，像是用来购买角色的乐高币，以及和NPC交换红色积木用的特殊道具等，都需要玩家去仔细寻找。



妖怪手表

妖怪ウォッチ

Level-5	RPG	2013年7月11日	1～2人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信／无意识通信	

推荐度



已通关

3DS

主人公需要通过妖怪手表收集小镇上的妖怪，并最终打败妄图称霸人类世界的邪恶BOSS。游戏中不仅有让妖怪和道具进行合成升级的系统，还有通过轮盘系统捕虫钓鱼、逃离日常场景中乱入的“鬼时间”、用“云外镜”往来于各个场景间等丰富的设定。在战斗中，玩家需要通过转盘来切换进行作战的队员，并使用触控笔进行指令操作来发动必杀技和驱散异常状态。通关后玩家还可继承存档在小镇上以及追加场景中继续冒险。



超级机器人大战 扩展行动

スーパーロボット大战 Operation Extend

推荐度 8 已通关

NBGI	S・RPG	2013年7月18日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

“《机战》系列”首次作为配信专用游戏发售的作品，分成了8章陆续提供下载。游戏采用了Wii版《机战NEO》的移动方式，机体的移动不再是走格子，而是将移动力用以机体为中心的圆形表示，只要不被机体和障碍物阻挡就可在这个范围内做360度的移动。另外本作还加入了群组系统和部件交换系统两个新要素，群组系统可以让同作品的机体以一个单位出战，而部件交换系统则是通过击坠敌机获得的素材来交换强化芯片。



马里奥与路易 RPG4 睡梦大冒险

マリオ＆ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

推荐度 9 已通关

Nintendo	RPG	2013年7月18日	1人
4800日元	全年龄	无对应周边	

3DS

来到枕头岛做客的马里奥兄弟，在观光时遭遇碧奇公主被劫持到梦中世界的事件，只有让路易在拥有奇妙力量的枕头上入睡，才能引导马里奥进入梦中之门。游戏中需要兄弟俩利用各自特殊的动作来完成，如用钻头回转破坏岩石，用锤子将马里奥砸成小人穿过岩石缝隙等。通过捉弄路易在下屏幕的睡脸，可在梦中世界引发各种奇迹，帮助完成解谜。本作设有挑战特殊条件的深度要素，完成能获得兑换特殊道具的点数值。



纸盒战机 W 超改装

ダンボール战机W 超カスタム

推荐度 7 已通关

Level–5	RPG	2013年7月18日	1～6人
4400日元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

本作是PSP平台《纸盒战机W》的移植版，在原作基础上增加了LBX图鉴、邂逅通信功能和DLC章节——新章“米泽尔篇”。与系列作品一样，玩家依旧需要自己组装并操控LBX来与敌人战斗。组件分为外部和内部两大类，外部组件有着非常丰富的种类，玩家能自由组合出符合自身美学的机体；内部组件则主要用来改善机体的基本能力和技能，决定着机体的整体攻防能力。战斗方面为3对3的混战，可单人攻关亦可多人同乐。



苍翼异闻录 代码：新生

XBLAZE CODE : EMBRYO

推荐度 7 已通关

Arc Work System	AVG	2013年7月25日	1人
7140日元	15岁以上	对应PSV TV	

PSV

由一手打造了“《苍翼默示录》系列”的制作人森利道集结原班人马创造的、与“《苍翼默示录》系列”世界观相互联系的另一个全新的“苍”之故事。平凡的高二男生篝橙八与挥舞着巨大利刃的娇小少女“Es”的相遇，让命运的齿轮开始转动。本作采用了主流的多线结局制，但是却没有一般AVG中的选项系统，改以新颖的“TOi”情报收集系统来代替。有选择性地关注利用“TOi”收集到的情报，会大幅影响主人公的命运。



幻想生活 连结

ファンタジーライフ LINK!

推荐度 8 已通关

Level-5	RPG	2013年7月25日	1～3人
4980日元	全年龄	对应邂逅通信	



3DS

本作中玩家可以选择12种职业，并在新场景“起始之岛”展开冒险。作为《幻想生活》的加强版，最大的亮点就是追加了网络功能，玩家可以通过Wi-Fi与异地的朋友联机、一起分享游戏的乐趣。在游戏中可以发送信息，随时展开交流。利用截图拍照的功能，玩家在冒险旅程中的美好回忆都可以上传至玩家专用网站——“大家的联动广场”中。购买了前作的玩家可以下载官方提供的“Link! Kit”来更新游戏内容。



龙之王冠

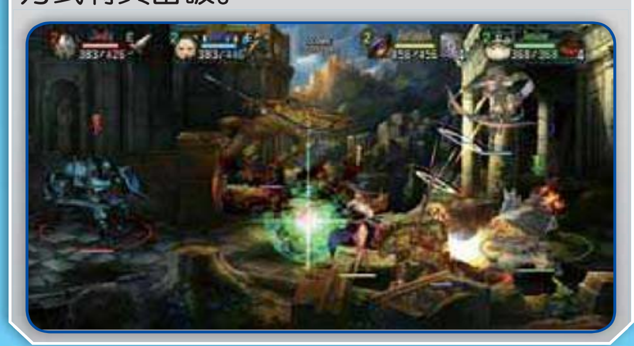
ドラゴンズクラウン

推荐度 9 已通关

Atlus	A·RPG	2013年7月25日	1～4人
8190日元	15岁以上	对应交叉存档／交叉游戏／PSV TV	

PSV

本作是由擅长制作华丽2D风格的香草社开发，融合了成长要素的2D横版迷宫动作游戏。玩家从6名职业中选定1名职业，打造出自己的角色。在城镇中整理装备、学习技能、接受任务，然后在迷宫中冒险、提升等级、获得金钱。装备各自有着不同的附加效果，同一职业根据学习技能的不同倾向，也能打造出完全不同的战斗方式。迷宫中的战斗，要熟悉杂兵和BOSS的行动特征，才能采取确切而快捷的方式将其击破。



逆转裁判 5

逆转裁判5

推荐度 8 已通关

Capcom	AVG	2013年7月25日	1人
5990日元	15岁以上	对应无意识通信	

3DS

以成步堂龙一为主角、推理法庭战斗类作品“《逆转裁判》系列”时隔多年的正统续作。本作对系统亲和度进行了改良，推理部分追加了提示功能，新要素“心灵观测”极具乐趣，剧本也保持系列水准。流程大致上可分为侦探部分和法庭部分。侦探部分中，玩家要操控角色四处移动、对话和调查，搜集案件相关的各种证据和证言。而在法庭部分中，玩家便需要利用这些证据品为武器，将对手的证言逐一攻破，导出案件的真相。



迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活

ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ

推荐度 7 已通关

NBGI	ETC	2013年8月1日	1人
5480日元	全年龄	对应邂逅通信／无意识通信	

3DS

某日，玩家突然收到了来自于迪士尼世界的邀请函，在这充满梦与魔法的世界中，玩家可以与80名以上的迪士尼角色进行互动，并可在小镇和森林里散步，或者享受击败怪物、种植田园、悠闲垂钓的乐趣。通过各种各样的活动收集到的魔法材料还能用来制作全新的迪斯尼道具。这些道具不仅可以放置在游戏的场景中，还能用作服装的装饰，玩家可以借由装扮自己的Mii形象来享受服饰搭配和道具使用的乐趣。



灵偶异界

MIND ≒ 0（マインド／ゼロ）

Acquire	RPG	2013 年 8 月 1 日	1 人
6279 日元	15 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是一款原创迷宫探索 RPG，玩家在游戏中扮演偶然获得 MIND 能力的高中生，穿梭于现实的“物质世界”和里世界“狂精神界”中，帮助相同遭遇的同伴并解决一系列由 MIND 引发的案件。灵偶系统是本作的特色，玩家在战斗时需要在人形态和 MIND 形态间不断切换来应对各种状况。除了各具特色的角色和丰富的卡片技能外，丰富的委托任务和精美的原画也是游戏的一大亮点，主线流程全程语音相信也能吸引到不少声优控玩家。



海贼王 冒险黎明

ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け

NBGI	RPG	2013 年 8 月 8 日	1 人
5980 日元	12 岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是 PSP 平台同名游戏的移植版，根据著名漫画《海贼王》改编，游戏从路飞正式出海冒险开始，以岛屿为单位，从招揽同伴、对抗强敌直至与海军大决战，将整个少年篇的故事重新呈现在玩家们面前。过场以漫画的形式表现，收录超过 30 分钟的名场面动画，真实还原原作热血和感人的场面。系统则采用了比较新颖的按键式战斗，按下对应按键即可发动不同招式来对敌，以不同招式组合还可以打出华丽的连续技。



热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくん SP 乱斗协奏曲

Arc System Works	ACT	2013 年 8 月 8 日	1 ～ 4 人
4649 日元	12 岁以上	对应分享游戏	

推荐度 7 已通关

3DS

正义的不良少年国夫君转学当天，新的魔爪就伸向了热血高校。面对全新的黑暗势力“关东狮子联合”，国夫君与曾经的对手携手对敌，保护同伴们的安全。角色们在战斗中获取经验提升等级后，可习得新的必杀技，用十字键配合按键即可搓出，改变携带的道具和装备也能进一步强化我方战力。在紧张热血的斗殴生涯中，玩家还能通过多种支线任务获得各项报酬，探索隐藏商店并购买道具也是本作的深度要素。



行尸走肉

The Walking Dead

SCEA	AVG	2013 年 8 月 20 日	1 人
24.99 美元	17 岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

以同名热门丧尸题材剧集改编的游戏，采用了原创的故事，玩家扮演名为 Lee Everett 的罪犯，末世给了他重生的机会，主角与一路上遇到的人如何困境求生以及危急时刻人性的表现都是剧情的看点。本作收录家用机版第一季的 5 个章节和 DLC“400 天”的全部内容，整体玩法偏向文字冒险类游戏，玩家只需根据对话和情况选择选项即可，少数动作场面和解谜部分也并不难，玩家的取舍会最终左右同伴的生死和游戏的结局。



超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

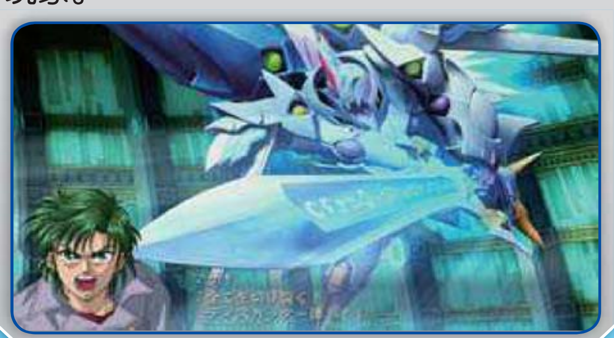
スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE

NBGI	S・RPG	2013 年 8 月 22 日	1 人
6480 日元	12 岁以上	对应交叉存档 /PSV TV	

推荐度 8　已通关

PSV

《超级机器人大战》的外传作品“《魔装机神》系列”的第三作，同时也是 PSV 平台的首款《机战》作品。游戏的剧情紧接前作，虽然围绕地底世界拉・基亚斯长年的战争终于画下句号，不过却还留下了许多问题等待安藤正树和其所属的国际维和组织解决。系统方面，本作在保留了属性相克、攻击方向和高低差等系列传统要素的基础上，还加入了正统《机战》中的强化芯片和 PP 值育成系统，照顾到了新老玩家。



神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦

CONCEPTIONII 七星の导きとマズルの恶梦

Spike Chunsoft	RPG	2013 年 8 月 22 日	1 人
6279 日元	15 岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

3DS/PSV

本作的内容依然是恋爱生子救世界，与女主角们一同孕育的“星之子”是游戏中的主要战力。虽然女主角数量缩减至 7 人，不过戏份大大提升，每个角色都有丰富的对话和特殊事件，通过选项提高好感度可以增强星之子的实力，女主角们还能进入迷宫一同作战且对星之子队伍产生影响。此外，星之子队伍的能力还会受到队伍成员的职业、装备、属性等因素影响，玩家要根据迷宫的敌人分布来组建队伍才能事半功倍。



天才麻将少女 Saki 阿知贺篇 携带版

—Saki— 阿知贺编 episode of side—A Portable

Alchemist	TAB	2013 年 8 月 29 日	1 ~ 4 人
7140 日元	15 岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

PSP

《天才麻将少女》的外传予以游戏化，本作以动画版的演出为基准，登场角色包括千里山、白丝台、阿知贺女子、新道寺四支强队，以及本传的清澄队，25 名少女可以利用各自的超能力进行麻将比赛。游戏包括挑战、自由和通信对局 3 个主模式，挑战模式下玩家需要达成特定的出题条件，根据达成度而获得特定角色的 CG 图片和神秘客串角色。自由对局则可以进行个人战以及模拟动画中的团体战模式，让玩家通过自身实力重写半决赛。



仙境传说 奥德赛 ACE

ラグナロク オデッセイ エース

Gungho	ACT	2013 年 8 月 29 日	1 ~ 4 人
4935 日元	15 岁以上	无对应周边	

推荐度 8　已通关

PSV

本作是 2012 年 2 月发售的高速狩猎题材游戏《仙境传说 奥德赛》的强化版，游戏的玩法和前作一样，玩家可以与同伴组成最多 4 人的队伍一起协力狩猎巨人。强化版中除了追加前作故事完结后的后日谈外，还加入了新系统“ACR 技能”、可无限游玩的新地图“世界树之塔”、会成长的武器“Halomonas 武器”和新的黑龙 BOSS 等各种各样的新要素。另外前作存档的一部分内容也能继承到本作中来，让玩家的努力不会白费。



杀戮地带 佣兵

KILLZONE：MERCENARY

SCEJA	FPS	2013年9月5日	1～8人
4980日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSV

本作是该系列登陆PSV的首款作品，玩家扮演一名雇佣兵，通过完成任务赚取金钱，用以强化自己的武装后完成更多的任务。游戏中不但提供了各种枪械，更是有隐形迷彩、导弹发射器等高科技产物，大大提升了单兵作战能力。单机模式提供多种难度以照顾了不同层次的玩家，以特定方式来完成的契约任务更是丰富了游戏的玩法。游戏还支持最多8人的联机模式，可以与其他玩家进行1对1、组队战等多种方式的对抗战斗。



雷曼 传奇

Rayman Legends

Ubisoft	ACT	2013年8月30日	1～2人
39.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

继《起源》之后"《雷曼》系列"的续作在掌机方面为PSV平台独占。除了正统的2D平台类关卡外，触摸关卡要求玩家操控墨菲为AI控制的角色打通道路，极具创意的音乐关卡将按键时机和音乐节拍融合在一起，每日更新的网络挑战关卡则提高了耐玩性。游戏最初删除了家用机版的28个时间挑战型入侵关卡，不过后来已通过免费的补丁更新补完。PSV版还独占"墨菲的挑战"模式以及和《波斯王子》、《细胞分裂》联动的服装。



怪物猎人 4

モンスターハンター4

Capcom	ACT	2013年9月14日	1～4人
5990日元	15岁以上	对应邂逅通信／扩张滑杆	

推荐度 10 已通关

3DS

大人气狩猎动作游戏《怪物猎人》的最新作，本作首次在狩猎中引入了高低差要素，玩家狩猎时可以利用高低差与怪物展开攻防，同时高低差也衍生出了跳跃攻击和乘骑攻击等新动作，令狩猎更加多元化。武器种类上新增了能操纵猎虫吸取体液强化自身的操虫棍，以及能在剑和斧之间自由变形的蓄能斧两种新武器。怪物方面除了黑蚀龙、怪鲛等大量的新怪物外，大怪鸟、炎王龙、麒麟等旧怪物也在新的舞台重现身姿。



虫奉行

ムシブギョー

NBGI	A·RPG	2013年9月19日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作紧随动画版结局推出，在剧情模式中玩家可以体验到动画版的完整剧情，并且以原作角色再现动画中的情节。初期玩家需要以血肉之躯迎战身形庞大的虫子，到了后期则有身手敏捷的虫人来当玩家的对手。挑战模式中则有100个任务，可以自由选择角色挑战，实现原作中不可能出现的对决。在该模式下还可以挣得"投书"，用来在"茶屋 春夏秋冬"购买原作设定集、声优音效等粉丝向福利，以及隐藏角色。



三国志

三国志

Koei Tecmo Games	SLG	2013 年 9 月 19 日	1 人
5040 日元	全年龄	对应无意识通信	

推荐度 7 已通关

3DS

以《三国志Ⅴ》为基础的重制版。原作对内政予以简化并强调战斗，其中战斗系统的核心是阵型。本作追加了 4 种全新阵型，武将人数一举突破 800 人，引入势力和都市编辑功能，并增加更高的“超级”难度。NDS 版的“英雄战斗之路”模式得到保留，玩家能以自创武将在 27 个剧本中展开厮杀，而新增的“名君冠军道场”模式与无意识通信功能相结合，官方陆续提供了不同的剧本给玩家挑战，成绩还对应网络排名。



信长之野望

信长の野望

Koei Tecmo Games	SLG	2013 年 9 月 19 日	1 人
5040 日元	全年龄	对应邂逅通信／无意识通信	

推荐度 7 已通关

3DS

以系列第四作《武将风云录》为蓝本的重制版，在原作的基础上追加了史实武将编辑功能，武将数量扩充到 800 人并全部采用《天道》版头像，可选剧本则增加到 10 个。NDS 版中受到好评的“群雄争霸”模式也得到了沿用，提升了游戏的挑战性和耐玩度。由于是在系列 30 周年推出，部分知名武将如织田信长、武田信玄等能够选择历代的头像。官方还通过无意识通信提供了 3 弹免费配信内容，都是最新作《创造》里的角色形象。



在游戏里我的青春恋爱物语果然也有问题

やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。

5pb.	AVG	2013 年 9 月 19 日	1 人
7140 日元	12 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

改编自轻小说《我的青春恋爱物语果然有问题》，游戏的剧本由原作者渡航监修，剧情方面与原作有着很高的联动性。游戏中加入了体现原作主人公特色的“废人度”这一设定，该数值会随着八幡的言行而发生变化。游戏中有“行动”和“思考”两种类型的选项，行动的选项决定与女主角的好感度，而思考的选项会决定主人公的废人度。在感到尴尬无话时，使用“话题卡”来打破尴尬的场面也是本作特有的系统之一。



FIFA 14

FIFA 14

EA Games	SPG	2013 年 9 月 24 日	1 ～ 2 人
39.99 美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS/PSV

一年一作的《FIFA》继续沿用了前作的引擎，大部分游戏内容都没有作出改变（3DS 版独有的 5 人制街头足球模式仍在，PSV 版甚至连奖杯条件都没变），基本上相当于“换肤更新版”，仅修复了前作中的少许 BUG。官方甚至光明正大地在封面打上“遗产版（Legacy Edition）”字样，让不少玩家质疑 EA 的诚意。不过强大的实名授权仍是本系列的优势，除了球员、俱乐部对应最新版资料外，游戏还增加了韩国 K 联赛等 5 个联赛的授权。



古色迷宫轮舞曲

古色迷宫轮舞曲 La Roue de fortune

推荐度 8 已通关

Yeti	AVG	2013年9月26日	1人
6090日元	17岁以上	对应PSV TV	

PSV

本作是以“操作命运”为主题的文字冒险游戏，故事的主舞台是宁静住宅街一角的红茶馆“童话森林”，主人公名波行人怀着对该店的既视感前来打工，某天却被一名少女告知自己将在一周后死亡，并且靠近自己的人都会遭遇不幸，主人公必须在一周内将脱轨的命运之轮转回正轨。游戏没有采用文字AVG常用的选项分支系统，而是通过组织特定的关键词构成不同的剧情走向。PSV版还收录了全新的第0天和第8天剧情。



三国志12威力加强版

三国志12 with パワーアップキット

推荐度 8 已通关

Koei Tecmo Games	SLG	2013年9月26日	1～2人
9240日元	全年龄	对应PSV TV	

PSV

在《三国志12》发售半年后就推出的《PK版》。除了惯有的编辑功能外，本作也对系统做出了改良：秘策无需开发而是变为角色的固有能力；在敌方势力发动秘策时可以让军师展开防策，成功后便可避免妨害效果；各都市所能开发的技术各不相同，展现了地域特色；亦敌亦友的“异民族”会在季节交替时袭击都市；战斗中引入参军进一步提升了智囊团的作用。PC版没有的“军师制霸”模式包含15场战役，极具挑战性和可玩性。



无双大蛇2终极版

无双 OROCHI2 Ultimate

推荐度 9 已通关

Koei Tecmo Games	ACT	2013年9月26日	1～2人
6090日元	12岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

PSV

三国与战国的英雄们来到魔王远吕智构建的异次元世界，参与魔王与天界众神的争斗中。本作包含《无双大蛇2》的所有内容，且在此基础上增加新的主线、支线任务以及5名全新角色，解开远吕智的诞生秘密，并拥有妖蛇讨灭的后日谈剧情。新的无尽模式允许玩家用5人组队，探索敌兵源源不断的深层迷宫，击败更为远古的魔王混沌。玩家间可进行3对3的组队战，活用每名角色的辅助卡片，让对决更具战略性。



物以类聚

るいは智を呼ぶ

推荐度 7 已通关

5pb.	AVG	2013年9月26日	1人
7140日元	17岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

PSV

本作的内容包含2008年发售的PC版原作和2010年发售的Fan Disk，对于打算接触这个系列的玩家来说是一个相当实惠的选择。主角阵容包括五名少女及伪娘主人公，他们都拥有被诅咒的“痣”，为此他们结成同盟与被诅咒的青春进行对峙。游戏走的并非卖萌路线，个性独特的主人公们共同撰写了一部时而轻松时而严肃、并让人感动落泪的校园故事。此外还拥有多周目设定，有部分路线需要在二周目之后才会开启。



英雄传说 闪之轨迹

英雄传说 闪の轨迹

Falcom	RPG	2013 年 9 月 26 日	1 人
7140 日元	12 岁以上	对应交叉存档 /PSV TV	

推荐度 9 已通关

PSV

系列最新作，同时也是全 3D 化后的首部作品。故事的时间点在《零轨》与《碧轨》之间，玩家以特殊班级“Ⅶ组”成员为视点，亲眼见证埃雷波尼亚帝国的内乱。剧情方面非常细致，旨在描写“Ⅶ组”的成长，通过在全国的巡游历练，将帝国的全貌展现了出来。游戏依旧以任务的形式构成，以完成任务来推进流程。战斗方面变化不大，不过 3D 化后的战斗华丽度大大提升，新加入的战术连接和换人系统也值得细细品味。



SPEC 干

SPEC ～干～

NBGI	AVG	2013 年 10 月 3 日	1 人
6300 日元	12 岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

知名日剧《SPEC》以原创的外传剧情游戏化，剧本和导演均由原作人马负责。本作采用真人与实景的实拍画面，配合描述文字来表现故事，除了这种音响小说部分外，还能玩到一些类型非常复古的游戏，帮助解明事件的真相。玩家的选择决定故事的分歧，当麻纱绫和濑文焚流要面对全新的 SPEC（特殊能力者），成功破解一系列的超能力犯罪事件。剧情沿袭了原作一贯的搞笑与严肃并重的风格，对原作世界观作了进一步补充。



创造球会 打造职业俱乐部

サカつく プロサッカークラブをつくろう!

SEGA	SLG	2013 年 10 月 10 日	1 ～ 2 人
7329 日元	全年龄	对应交叉游戏 / 交叉存档	

推荐度 8 已通关

PSV

“《创造球会》系列”的首款高清作，即时比赛引擎配合优秀的画质令比赛更加具有临场感。本作收录日本 J 联赛以及欧洲顶级的六大联赛，实名球员突破 4000 人。玩家在扮演球队教练的同时，还需全权管理俱乐部的转会和运营等方面，球场周围的功能设施都可以自由搭建调整。育成系统中引入了“教练类型”，玩家可以自由选择培养的倾向，随着经验值的积累，不同类型能习得各色的特殊能力，满级后还能解锁高级类型。



弹丸论破 1・2 再装填

ダンガンロンパ 1・2 Reload

Spike Chunsoft	AVG	2013 年 10 月 10 日	1 人
5229 日元	17 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 10 已通关

PSV

推理动作类 AVG“《弹丸论破》系列”的高清合集。拥有超高校级才能的学生在入学当天被囚禁在学园或孤岛中，在幕后黑手的逼迫下进行互相残杀。画面采用了 2.5D 的制作手法，以平面的图片制作出了空间立体感，PSV 版画面分辨率也有所提升。初代内容中追加了全新的“学校模式”，该模式下可以体验学生们和乐融融的校园生活。而续作除了本篇故事外，大受欢迎的“岛屿模式”和“魔法少女黑白美”小游戏也完全保留。



月英学园 kou

月英学园 —kou—

Arc Work System	AVG	2013 年 10 月 10 日	1 人
6090 日元	15 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

由高人气声优杉田智和担当原作的学园传奇类文字 AVG。故事发生在古来就存在着巨大怪物“哈扎德”小镇的“桃生町”。女主人公御月英理出身于名门“九头龙”一族，并进入汇集特殊能力者的月英学园学生会，与哈扎德不断地进行着战斗。男主人公远山浩是转入月英学园的新生，与御月英理相遇后，由于其拥有的特殊体质，被认为拥有与哈扎德战斗的才能，从而卷入了战斗的命运之中。声优阵容极其豪华也是一大卖点。



口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスター X・Y

Nintendo	RPG	2013 年 10 月 12 日	1 ～ 4 人
4800 日元	全年龄	对应邂逅通信／无意识通信	

推荐度 10 已通关

3DS

系列第六代的正统续作，画面进化为全 3D，增加了大量新系统，包括新增的仙属性、MEGA 进化、超级训练、群战、空战、PSS 等。游戏的舞台名为卡洛斯，主角从第一只初始精灵开始，在整个卡洛斯地区旅行冒险，一边见识更多的精灵，一边以挑战联盟而努力。一路上不仅有伙伴同行，还会多次和反派势力燃烧团打交道。卡洛斯图鉴收录了 450 多种精灵，随着《口袋妖怪银行》的开通，更多的前作精灵也都可以传送进《X・Y》中。



J 联盟 创造职业球会 8 欧冠附加版

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 8 EURO PLUS

SEGA	SLG	2013 年 10 月 17 日	1 ～ 2 人
5229 日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

在 PSV 平台推出全面强化的系列新作同时，PSP 上也有《附加版》推出。本作中 J 联盟的球队数量扩充至 40 个，欧洲 6 大联赛也包含其中，俱乐部和球员皆采用 2013 年的最新资料，玩家依旧扮演球队的全权教练以世界顶级俱乐部为目标。游戏沿用了 7 代的系统并修正了前作的一些 BUG，此外还做出了一些细节调整，但并无太大改动。不过在画面结构和角色方面则与 PSV 版同步，中山雅史和萝拉等代言人都有在游戏中登场。



家乡物语

Hometown Story

Natsume	SLG	2013 年 10 月 17 日	1 人
39.99 美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

3DS

主人公被一封寄信者不明的信件召回村子，继承了奶奶的杂货铺，在一边经营小店、一边与村民进行的互动中展开了温馨的故事。在游戏中玩家不仅要兼顾小店商品的进货，还要定下商品的价格赚钱。随着故事的推进，主人公也会与各种 NPC 相遇，并触发事件加深与村民之间的羁绊。无论是角色还是场景都可以通过自定义功能按玩家的喜好打造，而自然元素丰富的地图场景也会让玩家享受到畅游在乡村间的乐趣。



战斗中 传说之忍与生存战斗

战斗中 伝説の忍とサバイバルバトル!

NBGI	ACT	2013 年 10 月 17 日	1 ～ 6 人
4980 日元	全年龄	对应分享游戏	

推荐度 6 已通关

3DS

本作是黑马游戏《逃走中》一脉相承的续作，同样改编自电视节目。游戏内容与节目一样，玩家扮演一名参赛者向其他玩家投球，被球击中的人会被淘汰，其持有的金额会被投球者纳入囊中，如果能够成为最后的幸存者则可以独占所有奖金。奖金可以用来购买忍者以及道具，忍者能充当诱饵或者战力配合玩家的作战，而道具则是保护玩家或者增强实力的装备。除了与 AI 较量外，游戏中更备有 3 种模式供玩家与好友对战。



乐高漫威英雄 宇宙危机

LEGO Marvel Super Heroes: Universe in Peril

Warner Bros. Games	ACT	2013 年 10 月 22 日	1 人
39.99 美元	10 岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS/PSV

邪神洛基带领新的同盟要毁灭漫威宇宙，而美国队长、绿巨人、钢铁侠等超级英雄的任务就是要粉碎他的野心。本作的剧情受到了《复仇者联盟》的影响，不过随着游戏推进，蜘蛛侠、金刚狼、神奇四侠等著名角色也会出现。每个超级英雄都拥有还原原作的独特能力，像是美国队长的盾可以反弹攻击、钢铁侠可以射出导弹等等。掌机版采用了关卡式设计且视角为固定的斜 45° ，不过这并不妨碍玩家感受超级英雄的独特魅力。



实况力量职业棒球 2013

実況パワフルプロ野球 2013

Konami	SPG	2013 年 10 月 24 日	1 ～ 2 人
3480 日元	全年龄	对应 PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSP/PSV

本作是使用现实职业棒球选手资料的棒球游戏“《实况力量职业棒球》系列”的 2013 年度版，除了更新新球季的各队伍资料外，游戏模式也加入了各种新要素。成功模式搭载了事件重组系统，就算是同样的剧情，登场角色、剧情展开和育成内容也会有所不同；对战模式中除了以前的1人和2人游戏外，还可以选择“监督比赛”，允许玩家作为队伍的教练，通过对选手下达指示的方式来进行比赛，非常考验玩家的领导能力。



索尼克 失落世界

ソニック ロストワールド

SEGA	ACT	2013 年 10 月 24 日	1 ～ 4 人
5229 日元	全年龄	对应邂逅通信／分享游戏	



推荐度 7 已通关

3DS

岛上的小动物们被蛋头博士接二连三地掳走，为了拯救小动物的索尼克和特尔斯在激战中坠落到名为“失落世界”的幻之大陆。该大陆上拥有火山、丛林、大海、沙漠、冰原等复杂多样的地形，索尼克要借助精灵们的色彩力量攻破各种难关。索尼克在本作新增了特殊的动作，并且一改掌机版传统的 2D 操作，能够 360° 在场景中自由奔走。大陆上凶残的战斗民族纠集出最强的蛋头六鬼众，成为阻挡玩家前进的障碍。



战国无双 2 帝国 HD 版

战国无双 2 Empires HD

推荐度 8

Koei Tecmo Games	ACT	2013 年 10 月 24 日	1 ~ 2 人
2700 日元	12 岁以上	对应交叉存档 /PSV TV	

已通关

PSV

PS2 游戏的高清版，在一骑当千 ACT 的基础上引入 SLG 元素的“《帝国》系列”强调内政和战斗两个方面，除了积极地攻城略地、扩张领土外，根据手下的提案花费一定金钱、实施不同的政令也能从战略层面改变乱世的格局。包括大众脸角色在内，本作的武将数超过 400 人，玩家还能利用强大的编辑功能自创角色，动作模组和可更换的部件都非常丰富。“争霸演武”分为全国和地方共 11 个剧本，包含不同的特殊事件。



战国无双 2& 猛将传 HD 版

战国无双 2 with 猛将传 HD

推荐度 8

Koei Tecmo Games	ACT	2013 年 10 月 24 日	1 ~ 2 人
3000 日元	12 岁以上	对应交叉存档 /PSV TV	

已通关

PSV

包含 2 代本传和《猛将传》全部内容的高清版，共有 32 名可操作角色且初期即可全部使用。2 代在系统方面引入了 R 键的个人特殊技，配合□和△键使用能发挥不同的效用。击倒敌将后有一定几率习得技能，装备后可用于提升角色的各项能力、强化无双奥义、增加获得的功勋和金钱等。类似《大富翁》玩法的“双六”、包含各种任务的“无限城”以及《猛将传》的“佣兵演武”都是非常杀时间的模式，耐玩性有所保障。



蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱

Batman: Arkham Origins Blackgate

推荐度 7

Warner Bros. Games	ACT	2013 年 10 月 25 日	1 人
39.99 美元	13 岁以上	无对应周边	

已通关

3DS/PSV

与《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》同期推出的原创作品，剧情发生在家用机版之后。蝙蝠侠以黑门监狱为舞台，与小丑、企鹅人和黑面具三大经典反派斗智斗勇，亦敌亦友的猫女也会登场。本作沿用了系列经典的战斗系统，纵使只按一个键，蝙蝠侠也会根据战斗的情况自由地做出攻击动作。游戏还非常强调探索，利用触摸操作进入侦查模式后能扫描解析可疑物体、发现隐藏道具，或是随时掌握敌人的视野，为秘密潜入创造条件。



超次次元游戏 海王星 重生 1

超次次元ゲイム ネプテューヌ Re;Birth1

推荐度 7

Compile Heart	RPG	2013 年 10 月 31 日	1 人
5300 日元	12 岁以上	对应 PSV TV	

已通关

PSV

继序章的四女神之战后，失忆的涅普图努落入了下界，并且由于敌人的阴谋，人类居住的下界成为了怪物横行的危险之地，而本作主要讲述的就是涅普图努与其他两名同伴在下界的四大陆中一起展开冒险之旅的故事。作为初代的重制版，本作在画面上做了大幅强化，所有的怪物不仅都进行了重新的设计，还追加了语音。游戏中还增加了新的剧情和参战角色，原本作为 DLC 的厂商拟人角色也可在本作中直接使用。



高达破坏者

ガンダムブレイカー

NBGI	ACT	2013年10月31日	1～4人
6980日元	全年龄	对应交叉存档／交叉游戏／PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSV

作为一款高达题材动作游戏，本作中登场的机体并不是作为机器人的高达，而是被称为“钢普拉”的高达模型，玩家需要操作自己的模型与不断出现的敌机战斗。当完成了若干个任务后，流程就会推进，并且任务中打倒敌机能获得MS零件，用来拼装自己的模型。模型的拼装自由度很高，头部、身体、手臂、脚部等多个部位都可以任意组合，并且还能像真实的拼装模型一样进行上色，从而制作出只属于自己的MS。



纸盒战机大战

ダンボール战机ウォーズ

Level-5	S·RPG	2013年10月31日	1～6人
4980日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

“《纸盒战机》系列”最新作品，故事发生在《纸盒战机W》的4年之后，集结了大量实力高超的LBX选手的名校“神威大门统合学园”是本作的主舞台。和以往作品不同的是，本次的游戏类型变成了策略类，学生被随机分为几十个势力相互作战，目的是为了模拟世界大战。玩家不但要拥有丰富的作战经验，更是要代表自己的国家想办法取得战争的胜利。在战场上要夺旗掠地培养大局观，战场外还可以招募队员来增强军队的实力。



吃豆人与幽灵大冒险

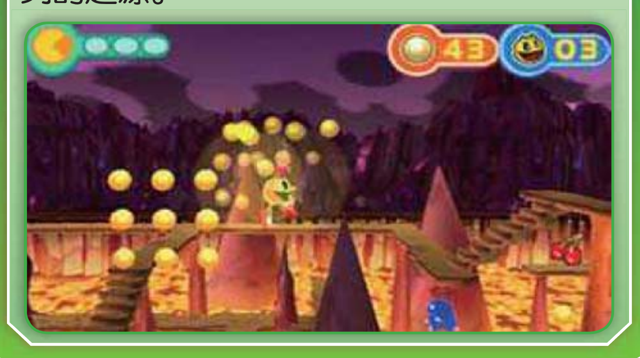
PAC—MAN and the Ghostly Adventures

NBGI	ACT	2013年11月5日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

爱好和平的吃豆人们原本一直在自己的小小世界过着安稳的生活，突然有一天可怕的幽灵们在邪恶领袖的领导下开始侵占并控制吃豆人的世界。玩家扮演的吃豆人需要与其他两名最好的朋友——Spiral和Cylindria一起对抗敌人，守卫自己的世界。在“大幅改变的世界”这一主题下，本作中不仅追加了大量造型可爱的新角色和有趣的新技能，以往作品中的许多经典元素也得以保留，会让人不自觉地想起系列的起源。



J传奇列传

バンダイナムコゲームス PRESENTS Jレジェンド列传

NBGI	ETC	2013年11月7日	1人
4980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

3DS

收录Namco以往经典作品的怀旧合集，包括FC平台的《龙珠 龙神之谜》、《龙珠 大魔王复活》、《龙珠Z 强袭赛亚人》、《圣斗士星矢 黄金传说》、《圣斗士星矢 黄金传说 完结篇》、《魁！男塾 疾风一号生》，以及SFC平台的《龙珠Z 超武斗传2》、《幽游白书》、《GO！GO！ 恶魔君3》共9款作品。新增的菜单选项可供调整画面大小、查看攻关提示或进行中断存档。游戏过程中下屏幕会显示各按键的基本功能。



救世之吻

エクステトラ

Furyu	RPG	2013年11月7日	1人
6279日元	12岁以上	对应PSV TV	

推荐度 7 已通关

3DS/PSV

由于某种原因，东京和神秘的异世界阿美吉亚融合在了一起，被卷入这个巨大异变的主人公，有着从敌人身上吸收能量、并通过亲吻的方式将能量传输给其他骑士使他们觉醒的能力。使东京和阿美吉亚这两个世界恢复原状就是主人公的目的。本作的战斗采用回合制，玩家可对装备随意使用技能进行附魔，主人公用亲吻可以把能量传给同伴，供他们施放强大的必杀技。养眼的人设和个性丰富的角色都为本作增色不少。



秋叶原之旅 2

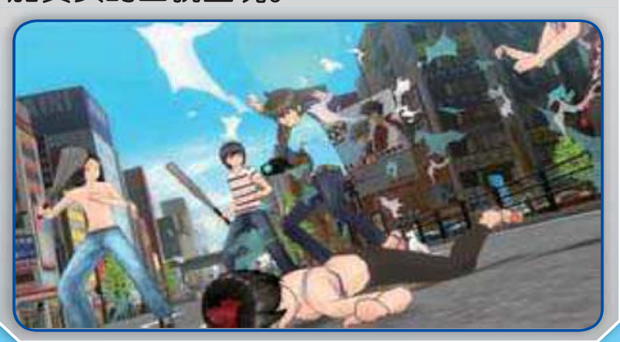
AKIBA'S TRIP2

Acquire	A・AVG	2013年11月7日	1人
6594日元	15岁以上	对应PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是以秋叶原为舞台的系列第三作，在这款继承并强化前作全部要素的续作中，玩家要面对的是来自魔骸者的威胁，这种吸血鬼惟一的弱点是阳光，必须脱掉他们的衣服让其皮肤裸露在阳光下才能彻底消灭掉。在游戏中存在各种脱衣技巧，除了普通的脱衣招式，更有与同伴协力发动的招式，增加了同伴的存在感。秋叶原街道和前作相比有了大幅进化，不但采用了最新的资料，画面的提升也让街道以更加真实的面貌呈现。



重装机兵 4 月光歌姬

メタルマックス4 月光のディーヴァ

角川Games	RPG	2013年11月7日	1人
6980日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

3DS

系列时隔3年的正统续作，从NDS辗转来到3DS平台后做出了全面的进化，除了画面完全3D外，首度引入角色语音和过场动画，战斗视角也可自由调整。系统方面保持了系列的核心要素，取消《2R》的副职业，改为用积攒的BP点数强化职业特技，在特定的地点还能对角色的技能进行更换调整。武器追加射程概念，战车改造可扩展为6炮孔，C装置也能改出复数特性，不过取消了特殊弹的设定，而是将其与S-E等兵器融为一体。



邪恶联盟 凡尘之神 终极版

Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition

Warner Bros. Games	FTG	2013年11月12日	1～2人
39.99美元	13岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是一款移植作品，玩家可以操纵来自“DC漫画”中的角色进行对战，超人、蝙蝠侠、绿灯侠、小丑等等脍炙人口的超级英雄及大反派齐聚一堂，可操纵角色在20人以上。PSV版对应掌机性能加入了线下及线上的对战功能、触控操作，并且直接包含了原作的所有DLC内容。故事模式包含了90分钟以上的精彩剧情影像，全新的故事内容由Justin Gray和Jimmy Palmiotti两位著名美国漫画家亲自操刀，满足DC漫画粉丝的口味。



大合奏！乐队兄弟 P

大合奏！バンドブラザーズP

Nintendo	MUG	2013年11月14日	1～4人
4800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

3DS

本作的合成声部由前作的8个增加到10个，并且在追加的演唱声部中，玩家可以通过拍照和录音制作专属于自己的Vocaloid表演者来演唱玩家的原创曲目或其他人气歌曲。通过联机功能与其他表演者进行合奏后，还可以通过搜索获取表演者资料。随着资料的增加，玩家就可以根据曲目选择合适的歌手了。在本作中可使用追加购入功能保存3000首乐曲，在连接互联网后，还可以通过收听游戏中的各种“广播”节目来获取相关信息。



徽章机器人 双人战 甲虫版·锹形虫版

メダロット DUAL クワガタ Ver.・カブト Ver.

Rocket Company	ACT	2013年11月14日	1～4人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

以昆虫机器人决斗为主题的“《徽章机器人》系列”的最新作，两个版本中登场的机器人有所区别。本作与之前作品最大的不同在于游戏类型从一直以来的RPG改为了ACT，游戏流程以任务的形式推进，玩家需要和自己的搭档机器人一起完成120个以上的任务。虽然是动作游戏，不过本作的操作非常简单，四个按键分别对应操作机器人的头部、两腕和脚部，即使不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手，同时还支持最多4人的联机对战。



世界足球 胜利十一人 2014

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014

Konami	SPG	2013年11月14日	1～2人
4980日元	全年龄	对应邂逅通信（3DS版）	

推荐度 7 已通关

3DS/PSP

一年一度的《WE》，日本国家队以及部分知名球员建模皆有所强化。模式方面包含大师联赛、一球成名、欧洲冠军联赛和南美解放者杯等传统模式。3DS版能利用点击、划动等触屏操作，轻松地操纵球员进行传球、射门甚至是假动作过人等动作，预设战术也可以快速地切换。联网模式包含自由对战、好友对战两种形式，随着战绩的提升，玩家的网络等级也会逐渐提高。利用邂逅通信可供玩家交换自己的大师联赛球队资料。



噬神者 2

GOD EATER 2

NBGI	ACT	2013年11月14日	1～4人
5980日元	15岁以上	对应PSV TV	

推荐度 9 已通关

PSP/PSV

“《噬神者》系列”的正统续作，游戏在继承了高速狩猎的基础上，对剧情和画面进行了强化，并增加了喷射锤和蓄力枪两把全新的近战武器。除了保留前作的荒神和基本系统外，还追加了全新必杀技和必杀弹系统，总数高达200个。追加全新的荒神和地图自不必说，任务总量更是达到了前作的近两倍，游戏内容非常丰富。作为系列特色的制作子弹系统得以保留，玩家可凭借自己丰富的想象力，制作出既华丽又实用的子弹。



星霜的亚马逊女战士

星霜のアマゾネス

Arc System Works	RPG	2013年11月14日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

3DS

本作的登场角色全部为女性，是一款以百合和擦边球为卖点的迷宫探索RPG。主人公“眼带”被困在监狱行星，与同被关押的“新人”和“女王”成功脱狱后，前往行星上的各地寻找离开星球的宇宙飞船，并结识新的伙伴。玩家在挑战机关遍布、地形多样的迷宫时，要利用每回合消耗和积攒的行动值对角色下达恰当的指令，角色间的特定技能可形成华丽的连携与必杀技，技能则会随着使用次数的增加而提升强度。



超凡蜘蛛侠

The Amazing Spider-Man

Activision	ACT	2013年11月19日	1人
39.99美元	13岁以上	无对应周边	

推荐度 5　已通关

PSV

2012年趁着《超凡蜘蛛侠》上映的热潮，家用机平台推出了同名作品，而本作则是其PSV移植版。游戏的舞台是广阔的曼哈顿，玩家要扮演正义英雄蜘蛛侠，利用蛛丝在高楼大厦间飞驰，维护这个城市的治安。剧情讲述了电影中的内容以及其后发生的故事。任务的完成方式相当自由，蜘蛛侠可以用拳头解决敌人，也可以选择偷偷潜入。除了主线任务外，还有大量的支线任务和收藏品散落在开放式世界的各处等着玩家去发现。



海贼王 无限世界 红

ワンピース アンリミテッドワールドR

NBGI	A・AVG	2013年11月21日	1～4人
5980日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 7　已通关

3DS

本作是以大人气热血动漫《海贼王》改编的动作冒险游戏。这次以新世界为舞台，玩家操作新篇章里的“草帽一伙”与强大的敌人展开战斗。虽说游戏中玩家要在原创的岛屿冒险，不过原作中的司法岛、庞克哈萨特等舞台和人气角色也会纷纷登场，为玩家带来丰富的冒险地点。除了本篇的战斗外，游戏中还收录了诸如捕虫、钓鱼等娱乐要素，本作不但支持多人联机共同作战，单机模式下玩家也能跟AI同伴一同战斗。



新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士

新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 アーランドの錬金術士

Gust	RPG	2013年11月21日	1人
6090日元	12岁以上	对应PSV TV	

推荐度 8　已通关

PSV

作为PS3同名游戏的完全重制作品，本作在原作的基础上改变了角色的头身比例，战斗效果也华丽升级。同时还追加了“家庭菜园”系统，从菜园中获得的物品可用于合成。战斗方面，会由卡片来表现小队成员和怪物的行动顺序，并保留了在进行攻击或防御时可从同伴那里得到协助的“协力系统”。游戏通关后会有“延长战”、新剧情事件、新迷宫和BOSS等追加内容，玩家们可以在享受原作精髓的同时体验全新的乐趣。



马里奥聚会 岛屿漫游

Mario Party：Island Tour



推荐度 6 已通关

Nintendo	ETC	2013 年 11 月 22 日	1～4 人
39.99 美元	全年龄	对应分享游戏	

3DS

作为一款供聚会时同乐的游戏，本作共有四种游戏模式。在单人游戏模式中玩家需要打倒每层乱入的 BOSS，最后攀登到 30 层的塔顶上与库巴进行决战。聚会模式则和大富翁一样．在玩家选好角色后通过投掷骰子来前进，并达成胜利条件。值得一提的是本作的聚会模式首次采用了 7 种有不同规则的棋盘地图。在多达 80 个以上的迷你游戏模式中则融合了触控笔、麦克风、AR 卡片和重力感应等 3DS 硬件特性，玩法非常丰富。



塞尔达传说 众神的三角力量 2

The Legend of Zelda：A Link Between Worlds

推荐度 9 已通关

Nintendo	A・RPG	2013 年 11 月 22 日	1 人
39.99 美元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

本作是《众神的三角力量》时隔 20 年的续作，也是 3DS 上第一款原创《塞尔达》作品。由于和前作是同样的舞台，老玩家可以在本作中见到很多熟悉的场景。冒险依然是在两个不同的世界展开，利用新增的关键能力“壁画”，主人公可以进入墙壁并通过裂缝在两个世界间穿梭。道具出租系统则是本作另一大创举，在游戏初期玩家便可以入手所有攻略迷宫用的关键道具，挑战迷宫的顺序由玩家自己决定，自由度可谓是系列最高。



撕纸大冒险

Tearaway



推荐度 8 已通关

SCEA	ACT	2013 年 11 月 22 日	1 人
39.99 美元	全年龄	无对应周边	

PSV

本作是以纸艺的手工制作为理念创作的作品，玩家需协助小邮差完成信息的传递任务。在游戏中玩家可以活用 PSV 的触摸屏、背触板等功能打开小邮差前进路上的机关或清除阻挡其道路的碎纸怪等等，并且利用摄像头拍摄了游戏中的白色纸艺后可以从官网下载此纸艺模板，将手工制作的乐趣带入现实。本作共有 14 个关卡，其中包含了雪山、沙漠等多个场景，小邮差也会在路上遇到许多有趣的 NPC 角色，尽享旅途的乐趣。



半罪少女 诱惑

クリミナルガールズ INVITATION



推荐度 7 已通关

日本一 Software	RPG	2013 年 11 月 28 日	1 人
6090 日元	17 岁以上	对应 PSV TV	

PSV

PSP 平台的话题性作品《半罪少女》在 PSV 上复刻。游戏讲述在现世背负着罪孽坠入地狱的少女们在指导教官主人公的带领下，在攀爬地狱之塔的过程中逐渐洗净自身的罪孽，最终于现世复活。为了让任性的少女们听从指挥，需要利用“惩戒”系统击倒她们心中的恶魔，让初期只懂得各自为战的少女们学会战斗中的连携，以及解放各种对战局有利的特技。惩戒次数越多，少女们就会越强。PSV 版还追加了全新的地图和可控角色。



初音未来 未来计划 2

初音ミク Project mirai 2

SEGA	MUG	2013 年 11 月 28 日	1 人
6279 日元	全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信	

推荐度 7 已通关

3DS

本作在前作的基础上收录了按键和触屏两种游戏模式，并且曲目也按难度和模式收录了不同的乐谱。不仅包括了前作中的所有曲目，更追加了 26 首全新曲目，所有的曲目都配有赏心悦目的 PV，玩家不仅可以在编舞模式中为角色制定原创的舞蹈动作，还可以在表演时切换主唱，让不同的角色来演绎曲目。在全新升级的换装系统中，玩家可以通过“只更换服装”系统，让角色之间互换服装，尽享粘土人的组合乐趣。



假面骑士 旅行者战记

假面ライダー トラベラーズ战记

NBGI	ACT	2013 年 11 月 28 日	1 人
5480 日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

《假面骑士》游戏版的最新作，主角是 2013 年 10 月开始播出的系列最新作中的假面骑士铠武，除了铠武外，《假面骑士 W》、《假面骑士 OOO》、《假面骑士 Fourze》、《假面骑士 Wizard》中的人气骑士也会逐一登场。游戏的舞台为前面提到的四部旧作品中的世界，玩家要和骑士一起在街上巡逻，解决各种危机。游戏过程中下屏幕是变身腰带，通过触摸操作可以让骑士自由变身为不同形态以对应不同的战况。



美食的俘虏 终极求生

トリコ アルティメットサバイバル

NBGI	ACT	2013 年 11 月 28 日	1 ～ 4 人
5980 日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

《美食的俘虏》ACT 类最新作，舞台为能够同时体验四种季节的“四季岛”，玩家可以操作原作中各自有着完全迥异的特性战斗方式的人气角色，以架空于原作的故事为背景，在岛上展开狩猎。游戏中收录的任务多达 200 个以上，登场的猛兽食材与采取植物超过 300 种，其中不乏在原作中登场过的人气猛兽与特殊食材。本作亦支持 4 人联机狩猎，战斗方面也保留了前作的“美食动作”，利用麻醉来捕获猛兽的手段依然健在。



难攻不落三国传 蜀与时之铜雀

难攻不落三国传 ～蜀と时の铜雀～

Klon	RTS	2013 年 11 月 28 日	1 人
5800 日元	12 岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作是塔防类游戏，玩家扮演穿越时空回到三国时代的主人公，在阴差阳错下成为了刘备军的军师，不少名将智士则变成了美少女。下屏幕显示战场的缩略地图，玩家需在重要的位置安排士兵或武将防守，以阻挡汹涌的敌军。剑兵、枪兵等不同兵种拥有各自的特性，武将则能和周围的士兵组成阵型提升整体的实力。各单位配置到地图上后都能利用触控操作灵活地移动，积蓄计略槽后还可以发动武将的独有必杀技。



少年正义联盟 遗产

Young Justice: Legacy

Little Orbit	A・RPG	2013年11月28日	1～2人
29.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 4 已通关

3DS

本作改编自华纳兄弟的网络动画，而游戏版剧情则是发生在动画第一季和第二季之间的原创故事。动画播放至今的核心团队成员——总数16人的英雄在游戏中悉数登场，每个人都拥有各自独特的动作和技能，玩家要挑选成员编成自己的队伍，通过培训让他们更加强大，然后在名叫Earth-16的世界展开史诗般的冒险。游戏支持联机，包括本地联机和Wi-Fi联机，玩家可以同心协力去击倒游戏中出现的12名恶棍。



真・三国无双7&猛将传

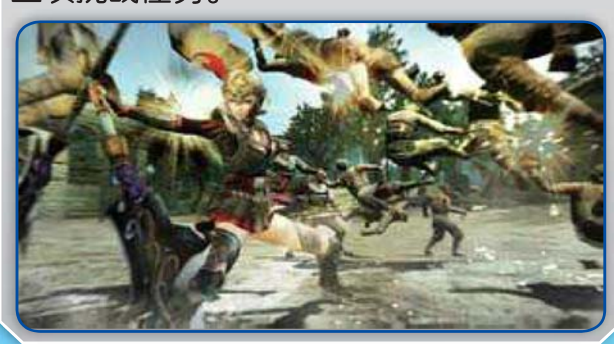
真・三国无双 7 with 猛将传

Koei Tecmo Games	ACT	2013年11月28日	1～2人
7140日元	12岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

推荐度 8 已通关

PSV

本作将之前家用机版《357》和新作《猛将传》打包推出，除了传统的魏蜀吴晋四国势力外，又展开三国第一猛将吕布的生涯故事。新增的陈宫、法正等五名角色带来全新的动作模型，玩家也可利用新的锻造系统有目的性地打造出最适合的属性武器。武器的天地人系统互相克制，用克制对方的武器连续攻击可形成华丽的暴风连击。本作除剧情模式外，另有建造铜雀台和追讨伪帝的将星模式，自由模式亦追加三项挑战任务。



机灵粉碎者

ガイストクラッシャー

Capcom	ACT	2013年12月5日	1～4人
4990日元	全年龄	对应扩张滑杆/周边玩具	

推荐度 7 已通关

3DS

Capcom重磅打造的原创动作游戏，少年们需要不断击倒神秘金属生命体“机灵”，并用其留下的“机灵金属”武装变身，向更加强大的机灵发起挑战。操作方面极易上手，不同装备的招式差异和不同形态下的战斗风格让战斗充满了变数及新鲜感。面向低年龄层玩家而打造的热血剧情是一大卖点，变身成为与BOSS同等身形的巨大机灵所展开的战斗也充满了迫力。卖力的演出和巨大化变身，无不与玩家的少年心产生共鸣。



进击的巨人 人类最后之翼

进击の巨人～人类最后の翼～

Spike Chunsoft	ACT	2013年12月5日	1～4人
6090日元	17岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

改编自今年的热门动漫作品《进击的巨人》。故事模式中重现了动画第一季中的全部剧情。利用立体机动装置移动的速度感、面对巨人的压迫感以及巨人化时的打击感在游戏中都得到了高度还原。世界模式中，玩家则需要扮演一名原创角色去完成数量众多的任务来消灭巨人，该模式下玩家拥有一个据点，可以在据点中购买道具并打造装备，还可以召集一起冲锋陷阵的同伴，邂逅到的玩家也会作为可雇佣同伴登场。



雷电十一人 GO 银河 大爆炸·超新星

イナズマイレブン GO ギャラクシー ビッグバン・スーパーノヴァ

推荐度 9 已通关

Level-5	RPG	2013 年 12 月 5 日	1 ～ 4 人
5500 日元	全年龄	对应邂逅通信／无意识通信	

3DS

“《雷电十一人 GO》系列”最新作品，本作将舞台转移到了宇宙，松风天马一行人代表地球参加宇宙足球大赛，为拯救整个银河系而奋战。游戏分为前后两大篇章，前半段致力于培养新加入的队员，后半段则主要描写所有队员的成长和与劲敌的对战。游戏在继承之前作品所有要素的基础上，新增了野兽之力系统，让比赛有了更多的变化。特训系统也有新的变化，部分特训以迷你游戏的形式展开，所得训练点数改为自由分配。



勇气原点 谨为续篇

BRAVELY DEFAULT —For the Sequel—

推荐度 9 已通关

Square Enix	RPG	2013 年 12 月 5 日	1 人
4990 日元	15 岁以上	对应邂逅通信	

3DS

同系列《飞翔妖精》的资料篇，采用复古的回合制，在原作基础上追加了延续到新作的双重勇气系统，让玩家可以消费 SP 发动时间停止、插入回合、追加输入新行动等特殊行动。后期支线中追加了原版没有的异界强敌，进一步拔高战略性。厂商针对用户需求进行了超过 100 处的细节改善，战斗节奏进一步提升、用户操作界面更为简洁、对应多国字幕和英日双语等，7 章和 8 章则追加了全新事件，配角形象更为立体。



游戏王 ZEXAL 激突！决斗嘉年华

游戏王 ZEXAL 激突！デュエルカーニバル

推荐度 7 已通关

Konami	TAB	2013 年 12 月 5 日	1 人
4980 日元	全年龄	无对应周边	

3DS

《游戏王》游戏版时隔两年的最新作，同时也是动画《游戏王 ZEXAL》的初次游戏化。本作有超过 40 名以上的动画角色登场，全部登场的角色都有属于自己的原创故事，并且对战中为全语音，临场感十足。收录卡牌到 10 月发售的“神代兄妹篇”为止的 5700 张，数量为系列最多，而且还有原创的卡片。模式方面新搭载了“简单模式”，该模式下无法发动妨碍对手行动的“连锁”系统。不过遗憾的是本作并不支持联机对战。



智龙迷城 Z

パズドラ Z

推荐度 8 已通关

Gungho	RPG	2013 年 12 月 12 日	1 人
4400 日元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

彻底删除手游收费要素的本作为传统 RPG 的形式，讲述了主人公对抗邪恶组织的首领道格玛，并通过攻略各地的迷宫收集世界拼图碎片，让世界恢复原状的故事。战斗系统是十分普通的方块消除，但制作方在这个基础上又增加了属性相克的概念，因此如何配置队伍对抗不同属性的敌人也是本作的乐趣之一。在迷宫中通过击败怪物有一定几率获得“怪物蛋”和“碎片”，这些道具可以帮助玩家得到新怪物或使低等级怪物进化。



恶魔高校 D×D

ハイスクールD×D

角川 Games	AVG	2013 年 12 月 19 日	1 人
6300 日元	17 岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作剧情以动画版第一季为基准，沿用原班声优的同时，还插入了许多动画版里的著名场景。游戏中男主角可以通过“魅惑事件”来积蓄本作的关键要素——“情欲 Power”。进入战斗部分后，通过释放“情欲 Power”除了可以还原原作男主角的必杀技“洋服崩坏”来爆衣之外，还能使用本作中新加的必杀技“洋服交换”来给女性角色换装。并且，施放对象不仅限于敌方恶魔，更包括我方女性角色，可谓是面面俱到。



金属战斗陀螺 4DxZEROG 终极淘汰赛

メタルファイトベイブレード 4DxZEROG アルティメットトーナメント

intergrow	ACT	2013 年 12 月 19 日	1 ～ 2 人
5040 日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 5 已通关

3DS

“《金属战斗陀螺》系列”时隔 3 年的最新作，收录了 4D 和 ZEROG 两大系列的金属战斗陀螺及角色，故事模式也分为 4D 和 ZEROG 两种路线。在故事模式中，玩家可以赚取 BP 来购买陀螺用的部件，游戏中收录的部件数目超过 700 种，打造自己的独特陀螺来跟其他玩家对战正是本作的最大乐趣。游戏支持 AR 功能，通过专用的 AR 卡可以让现实中出现陀螺对战场地，还能利用 3DS 的重力仪来发射陀螺，让玩家在对战时有身临其境的感觉。



剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram

NBGI	ACT	2013 年 12 月 19 日	1 人
5980 日元	12 岁以上	对应 PSV TV	

推荐度 7 已通关

PSV

本作以《剧场版 魔法少女小圆 起始的故事 / 永远的故事》讲述的内容为蓝本，引出了全新的时间轴上的故事。原作中不存在的五人协力也在游戏中初次实现。玩家要提升五名魔法少女之间的羁绊值。白天要促进魔法少女们交流，夜晚则选择两名魔法少女在迷宫中讨伐魔女，根据讨伐的成绩提升羁绊值，从而影响剧情的走向。羁绊值提高后，不仅能看到原作中未曾描述的珍稀角色互动，还能发动超强力的“连携魔法”。



我的女友表里不一 纯洁恋人

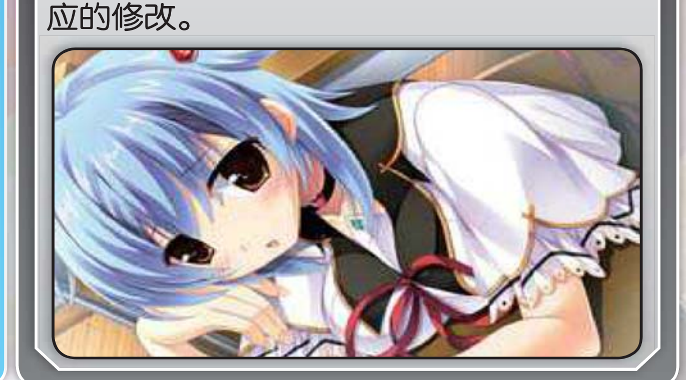
俺の彼女のウラオモテ ～ Pure Sweet Heart ～

Alchemist	AVG	2013 年 12 月 19 日	1 人
7140 日元	17 岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是于 2012 年发售的 PC 平台同名作品的移植版。主人公的父亲突然宣布再婚，而再婚对象的女儿居然是主人公憧憬的同班同学，故事便由此展开。游戏中还会有许多女生出现在主人公身边，而她们的共通点就是：有着显而易见的性格，但同时也隐藏着与表象不同的一面，主人公需要慢慢地去深入了解她们的秘密。移植版新增了两个可攻略角色，为此不但增加了新剧情和新 CG，原作剧情也做出了相对应的修改。



真・高达无双

真・ガンダム无双

推荐度 9

NBGI	ACT	2013年12月19日	1～2人
6980日元	12岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

已通关

PSV

“《高达无双》系列”最新作，收录了《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达SEED》、《机动战士高达UC》等多部作品，玩家可驾驶MS甚至巨大型的MA，体验一机当千的快感。游戏主要分为官方模式和究极模式，官方模式以忠实原作的故事为主，玩家可以从游戏中重新体验各《高达》作品的经典场面；而究极模式则是这次的新模式，可选择自己喜欢的角色和机体，体验各种各样的任务。



绽放在天空彼岸

‘&’－空の向こうで咲きますように－

推荐度 7

5pb.	AVG	2013年12月26日	1人
7140日元	15岁以上	对应交叉存档/交叉游戏/PSV TV	

已通关

PSV

本作是去年PC平台的同名恋爱AVG移植版，讲述了一个和儿时伙伴一起冒险的故事。主人公管野孝在小时候与同伴们探险时，曾见到过两个月亮。长大后为了追寻双月的真相，回到了当时的小镇，并与当年的同伴们再次相聚。在追寻双月的尽头，他们获得了可以实现愿望、有着不可思议力量的魔法道具。此时小镇也开始不断发生奇怪的事件。PSV版追加了新事件、新剧本和新CG，PC版的辅助角色郡浜珠璃也成为了可攻略角色。



最终幻想X HD版

ファイナルファンタジーX HDリマスター

推荐度



Square Enix	RPG	2013年12月26日	1人
3990日元	15岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

已通关

PSV

全世界热销850万套的经典名作予以高清化的作品，泰达在一次灾难性的袭击后来到异世界斯皮拉，这里遭受着大怪物“辛”周而复始的威胁。遇到召唤士尤娜后，泰达成为她的保镖，走上讨灭辛的冒险之路。游戏采用简练的回合制CTB系统，召唤兽和必杀技的演出非常华丽。角色没有传统意义上的等级，而是通过获得的点数走晶球盘，逐步取得盘上的技能。除了原作内容，本作还收录国际版追加的最强BOSS战。



最终幻想X－2 HD版

ファイナルファンタジ－X－2 HDリマスター

推荐度



Square Enix	RPG	2013年12月26日	1人
3990日元	15岁以上	对应交叉存档/PSV TV	

已通关

PSV

这是时隔十年之后的首次高清化复刻作品，在“辛”消失后，迎来了永恒的纳基节，人们以为和平的日子会一直持续下去，然而却事与愿违，两个不断扩张势力的团体开始对立，看似和平的年代隐藏着种种危机。本作的战斗和《最终幻想X》不同，采用了传统的ATB，并引入了换装系统，大大增强游戏的策略性。水球、水晶数字盘等小游戏有着丰富的内容，并且在《国际版》中加入的“最后的任务”也完整收录在本作中。



收集更为细致的游戏信息

新作研究

开启新世界的篇章



3DS	A・RPG	动作角色扮演
魔笛 新世界		
マギ 新たなる世界		
NBGI	日版	预定2014年2月13日

3DS平台上第一款改编自高人气动漫《魔笛》的A・RPG《初始的迷宫》于2013年2月21日发售，并在经历了大型升级补丁“创世”的补足之后，为玩家们带来了魅力无穷的“魔笛”世界。约一年之后，同平台上的全新续作《新世界》也即将与FANS见面了。

本作的剧情沿袭前作，从前作中尚未触及的“辛德利亚篇”展开，一直进展至最新的“马格诺修泰德篇”。故事的发展遵循动漫原作，除了陆续登场的同伴之外，原作场景与敌人也会出现。例如拥有丰富多彩机关陷阱的第61迷宫“赛共”将会等待着玩家的攻略，而拥有凶恶的暗黑之力的敌人——黑魔神也会对玩家发起袭击。可控角色方面，目前已知追加了“辛德利亚篇”之后登场的缇特斯・阿勒奇乌斯、雅姆莱哈、迦尔鲁卡、穆・阿勒奇乌斯和伊苏南，相信之后还会继续放出新情报。除了遵循原作展开的故事模式以外，在前作中大受好评的、可自由选择同伴攻略迷宫的“平行故事模式”也健在。随着本作登场角色数量的增加，该模式下收录的原创对话数量也大幅增加。



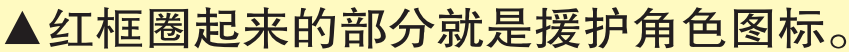


在战斗系统方面，本作追加了全新的援护系统。玩家在组队攻略迷宫时，除了固定的三人小组外，还能追加选择一名援护角色。援护角色的头像在战斗中会显示在下屏，只要点击头像图标，就能召唤出该角色，并获得其固有的援护能力，例如提升攻击力和防御力等，让战斗能向更有利的方向发展。

（文：白菜）

△继承前作存档的话，还能够获得《魔笛》“后夜祭”舞台活动的特别服装。





▲红框圈起来的部分就是援护角色图标。





▲“赛共”迷宫是本作新增的要素。

战斗系统公开！



3DS	RPG	角色扮演
英雄银行		
ヒーローバンク		
SEGA	日版	预定2014年3月20日

官方宣布《英雄银行》将延期到3月份，之前的“拼盘”中为大家介绍了本作的概要，这次来看看游戏的战斗系统。本作的战斗都以金钱为基础，战斗中需要先收集赛场上的金钱，当金钱累积到一定程度后才可以展开攻击和防御等行动，不同的行动所需的金钱也有所不同，以攻击来说，越强力的招式所需要的金钱也越多。被攻击时有防御、硬扛、回避和正面回应四种选择，其中防御消耗金钱较少，作用是降低所受到的伤害；硬扛不需要消费金钱，但是需承受100%的伤害；回避需要消耗较多的金钱，但如果成功的话就能免受伤害；正面回应则比较特别，点击后玩家需要玩根据下屏的提示玩迷你游戏，如果迷你游戏成功的话就能反制对手，从而获得一次绝佳的攻击机会。（文：乌冬）

▶攻击时可以看到每个招式都标着不同的价格。



▶选择正面回应时的迷你游戏，有多种玩法。





糖果？还是鞭子？



PSV	AVG	文字冒险・恋爱
无限斯特拉托斯2 燃烧之心		
IS<インフィニット・ストラトス>2 イグニッション・ハーツ		
5pb.	日版	预定2014年2月27日

《无限斯特拉托斯》是由弓弦イズル创作的热门轻小说，后改编为动画和漫画作品。本作的剧情是完全原创的：男主角一夏在学园祭当天发现了爆炸物，为了减少损害他挺身而出，却因为冲击而失去了意识。当一夏恢复意识时，却也失去了记忆。为了一己私欲、也为了帮一夏取回记忆，女主角们纷纷自称是一夏的恋人，以学园祭为舞台，男主角争夺战就此开幕。

游戏的主要系统是“燃烧喷射系统”，在对话中选择能取悦女主角的选项的话，女主角的“燃烧度”就会上升。当游戏中的一天结束时，与燃烧度足够高的女主角见面，就会发生“奖赏事件”：女主角们会为男主角做出各种“杀必死”。相反的，若是选择了缺心眼的选项，那么女主角的“压力槽”会相应上升。一天结束时，男主角会被压力槽过高的女主角强行带走并受到惩罚，这便是“激情事件”。“激情事件”其实也算是“杀必死”的一种，只是女主角们的压力太高的话就会Game Over，当中的度就只能靠玩家去把握了。

（文：虫无兮）



▲一切的起因都源于学园祭上的话剧表演。



▲一起吃Pocky这不过是众多“杀必死”的冰山一角。



▲写作“惩罚”，读作“杀必死”。

换挡、漂移、风驰电掣！



3DS | RAC | 竞速

头文字D 完美换挡 在线

头文字D パーフェクトシフト ONLINE

SEGA | 日版 | 预定2014年春

经典赛车题材动漫作品《头文字D》即将以“基本游戏免费”的形式登陆3DS平台。玩家可以在赛前对车进行改装，原作中包括AE86等众多车型都会登场，总数超过40种。而原作的人气角色则会以卡片的形式出现，不同角色卡片的稀有度各不相同，所附带的技能也各式各样，诸如强化直线赛段能力、强化过弯能力等等，根据赛道情况和赛车的性能合理搭配角色卡片才能发挥出最大的威力。游戏的操作相较同类游戏比较简单，根据仪表盘的指示在恰当的时机按键换挡，就能进行漂移。原作中的秋名山等知名赛道都能供玩家驰骋。

作为一款F2P游戏，本作采取道具收费制度，此外还可以与各地的其他玩家组成车队、一起出战，通过大家的努力提升车队的排名、获得稀有配件，故在交流和收集要素方面也同样丰富。本作的β测试已截止募集，具体测试时间会在2014年初展开，相信离正式运营已不会太久。（文：苍穹）



▲在比赛前改装赛车并搭配合适的角色卡出战。



▲换挡的按键时机准确的话，就会出现“完美换挡”字样。



▲获胜后能得到卡片和金钱作为报酬。

樱花交织的甜蜜校园恋爱



PSV | AVG | 文字冒险・恋爱

薄樱鬼SSL 甜蜜校园生活

薄桜鬼SSL ～sweet school life～

Otomate | 日版 | 预定2014年3月27日

在樱花烂漫的初春，一位名叫雪村千鹤的少女来到了一所以“培养现代武士”为教育方针的私立高中，但是到去年为止这所高中还是一所只接受男生的学校，因此千鹤就作为被招收的惟一一名女生在这里展开了快乐美好的后宫……哦不对、校园生活。在本作中玩家在一边推进校园剧情的同时，还要进行五项迷你游戏的挑战：四选一的问答游戏——在5个问题中答对3个即可过关；一边对水枪进行补给，一边攻击敌方的2对2水枪对战游戏；将正确的餐点在指定时间内送给客人的女仆咖啡店经营游戏；在规定时间内找出指定道具的圣诞夜寻找游戏；战胜其他角色将巧克力交给心仪对象的情人节大作战游戏。迷你游戏的结果都会直接影响剧情的发展，因此想要攻略下自己心仪角色的玩家就必须在这些迷你游戏上花费不少心思啦！（文：库玛）


▲游戏里自然少不了各种让人小鹿乱撞的场景啦！


▲相较本篇比较虐心的情节，轻松的校园恋爱设定可以让玩家专心享受恋爱的甜蜜。


▲现代的背景设定也让更多的服务镜头出现得顺理成章。

让我来把你变成现充吧！



PSV | AVG | 文字冒险・恋爱

不愿放过我的她

彼女はオレからはなれない

TGL | 日版 | 预定2014年3月27日

在学校的庭园当中无意间目睹了告白现场的男主角，正在羡慕嫉妒恨的时候，一旁闪出的陌生女子突然对他说道："你那么羡慕那两个人吗？那我就来把你变成现充吧！"伴随着这一宣言，各种奇特的女生开始聚集到男主角的身边，和女孩子们共同探索现充之路的校园生活就此拉开帷幕。

原作为2012年的PC游戏，本作中的可攻略角色有着一大特点，那就是统统都有着不为人知的真实一面，像是身为高人气同人作家的千金大小姐、披着优等生外皮的超虚荣学生会长，以及实际上知书识礼却被迫一直扮演的伪厨二病少女等等。PSV版加入了3名新的女性角色，分别是千金大小姐家的面瘫毒舌女管家、一脸严肃但实际上十分温柔的学生会副会长，还有伪厨二病的昔日好友——真中二病患者。目前尚未确定3名新角色是否为可攻略角色。（文：虫无兮）



▲男主角还是选择了以谈恋爱这条基本路线来向现充靠拢。



▲接触到女主角们的真实面貌，才算是走进了她们的心。



▲作为一款恋爱AVG，"杀必死"事件自然是不可或缺的。

猫耳娘关公参上！



PSP | AVG | 文字冒险・恋爱

十三支演义 偃月三国传2

十三支演义 偃月三国传2

Otomate | 日版 | 预定2014年4月17日

本作以三国时代为背景，讲述的是拥有人类的外观及兽耳的猫族的故事。猫族相传是凶残的妖怪"金眼"的后代，备受人类的排斥，并且由于猫被排除在十二支之外，因此猫族也被人类轻蔑地称作十三支。猫族的族长刘备被卷入了人类的战争之中，并堕入了邪道，残害了数十万人的生命，以关羽为首的猫族冒着生命的危险阻止了他，这也被视作官渡之战的落幕。在这半年之后，猫族在曹操的势力范围——许都的深山中继续过上了安稳平静的生活，但人类趁曹操离城之际发起了讨伐猫族的暴动。在这乱世之中猫族与人类的命运之轮再度开始了转动。游戏的主人公是有着人类与猫族的混血、名为关羽的少女。游戏主要通过与其他角色的互动来提升好感度从而触发不同的结局，并且豪华声优阵容也是卖点之一。（文：库玛）



▲游戏女主人公的名字虽然默认为关羽，但玩家也可以根据自己的喜好设定名字。



▲赵云温柔的守护只为静静端详关娘的睡颜。（这设定还能再糟糕一点吗？）



▲游戏中有多名武将可供攻略，并附带让人脸红心跳的CG！

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

游戏一品轩

收罗近期精品三线游戏

最近连续的打沙盒类游戏，《GTA5》、《刺客信条4》、《热血无赖》等，真心有点快吐的感觉，游戏在系统方面各有千秋，但横向比下来真心还是“《GTA》系列”更胜一筹，各种系统和操作都很好地围绕着游戏核心，让人感觉非常流畅和投入，话说《GTA ONLINE》也是个无底坑啊，随时都有一大堆东西等着玩。



推荐给 经营类游戏爱好者・喜欢温情游戏的玩家

3DS	家乡物语		
	ホームタウンストーリー		
	Toybox	SLG	日版

本作是一款可爱的经营类游戏，故事讲述了主角在祖母去世后和小精灵“波奇卡尔”一起共同经营遗留下来的店铺。游戏的画面采用全3D的形式，可爱的立绘让人觉得非常亲切。和同类作品相似，在游戏中玩家需要在商人那里购入必要的材料装潢自己的店铺，通过货柜摆放以及价格变动来吸引顾客，经营的策略也是多种多样，装潢风格和促销价格都对拉动销量有着积极作用。在主角的房间内可以通过帐本来查看经营状况，而名册则是来访客人的相关资料，如果想跟某些人打好关系，可以通过名册来查看他们喜欢的东西和其相关资料。本作特色的地方在于不仅只关注赚钱，玩家所处小镇上的每一个人都有自己的故事，他们都有各自的烦恼和梦想，比如帮助胆小鬼去森林里狩猎或者帮助被欺凌的小精灵重建自信。此外，值得一提的是本作音乐由植松大师负责，粉丝们不要错过哟！



▲在初期，店铺的规模还不算大。

推荐给 机器人爱好者・对机甲类作品感兴趣的玩家

PSV	东京始战		
	ダマスカスギヤ 东京始战		
	Arc System Works	ACT	日版

本作是一款俯视角的机器人动作游戏，故事讲述了在第四次世界大战后一部分机器人暴动，人类策划重新夺回世界的故事。从画面来看跟“《装甲核心》系列”非常相似，而游戏中玩家确实可以任意组装自己的机体，获得种类繁多的作战能力。本作中多是玩家操纵机器人在废墟城市中与敌人斗争，而游戏任务与剧情紧密结合，比如保护任务中玩家要通过掩护、隐藏等手段护送某个重要人物去某地，而最实际的任务莫过于物资抢夺，玩家可以把对方机器人的某些关键部件运送回研究所，这些核心部件装备在我方机体上后往往会让能力有巨大提升。除帅气的机器人之外，我方角色也是一大亮点，同期队员的相互竞争与高层的角力增加了游戏人物的复杂性和真实度。总的来说本作综合素质不错，喜欢机甲类作品的玩家值得一试。



▲这个机体看起来威武雄壮。

推荐给 系列作品的粉丝・想体验指挥飞机乐趣的玩家

3DS	我是航空管制官 机场英雄3D 新千岁with JAL	
	ぼくは航空管制官エアポ-トヒ-ロ-3D 新千岁 with JAL	
Sonic Powered	SLG	日版

“《我是航空管制官》系列”不知不觉都走过了十几年的岁月，而Sonic Powered在近日于3DS平台推出了其最新作品。就画面来说游戏应该是直接套用的前作引擎，整体并没有太多改变，飞机在空中飞行时的裸眼3D效果不错。本作最大的改变就在于把游戏舞台搬到了新千岁机场，在这里玩家能体验到管制日本航空自卫队以及政府专用机，四条跑道同时使用的话即使是老玩家也会忙得够呛。在操作方面，游戏还是通过触摸屏左右分别控制起飞和降落的飞机，如果在规定时间内达成目标要求，画面上会有提示灯亮起。值得一提的是新千岁机场位于北海道，因此游戏中时常会出现降雪的天气状况，玩家除了能欣赏美丽的雪景外也要及时让铲雪车除雪，不慌不忙地指挥飞机稳妥降落。

▲飞机准备出发啦！

推荐给 已入门的麻将玩家・懂日文的玩家

PSV	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将！挑战职业女雀士！彻万女神特别版	
	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	
加贺Create	TAB	日版

本作的名头挺大，是由日本职业麻将联盟协力监制的一款麻将游戏。本作的画面风格简直是日本综艺节目附体，发个技能就会有超炫酷的画面和字体出现，整体略显浮夸。十二位妹子全部身着旗袍与玩家对战，别小看这些妹子，她们全是现实中的职业女选手，打牌的风格各不相同，本作在难度设计上有比较明显的倾向性，更多是面向已经入门的玩家，“课题系统”中收录了不少麻将策略和技巧讲解，比如对手的表现可能是因为他在做什么牌、在等什么牌等等，讲解之后女老师会提供题目给玩家进行练习，对于想提高自己水平的玩家来说非常有用。平心而论，本作在麻将教学和对战上的设计还是挺贴心的，不过对玩家的日文水平有一定要求。



▲这个妹子感觉一般般啊。

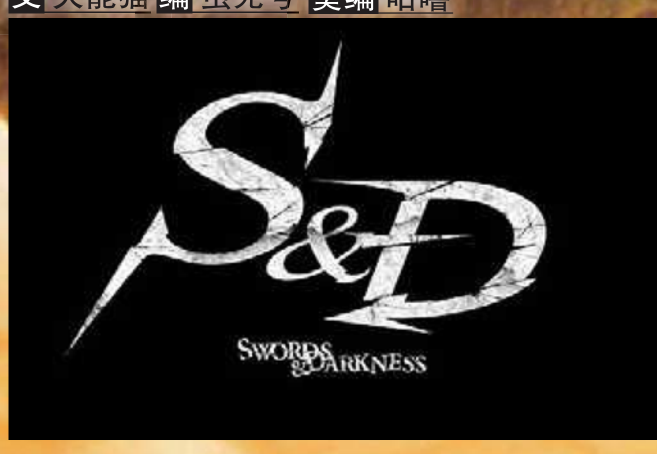
推荐给 系列作品的粉丝・女性向游戏爱好者

PSP	月影之锁 狂烂休止符	
	月影の锁 –狂烂モラトリアム–	
Takuyo	AVG	日版

本作是近日推出的一款恋爱冒险类作品，故事描写了居住在“红霞市”的主人公，从小父母双亡她和没有血缘的哥哥一起经营着小餐馆“月之畔”，但随着治安队红霞青年团的到来，平静的生活被打破。本作的画风比较有特色，有一种淡淡的水彩味道，整体氛围非常优雅。由于主角是妹子，所以可攻略的对象自然是青年团的各种帅哥，游戏中有“好感度”和“依存度”两个属性来影响剧情的走向，如果玩家铁了心要追某位帅哥，那么两项属性都要狠抓，如果其中某项有缺失的话最终就很可能只是成为“蓝颜知己”。不得不提的是在游戏中玩家还可以攻略住在同一屋檐下的哥哥，不过想拿下却要花一些心思。此外，游戏还是按照惯例收录了大量的CG、动画、语音等内容供粉丝们观赏。


▲这个哥哥看起来傻乎乎的呀。

文 大能猫 编 虫无兮 美编 咕噜



《剑士闯魔城》的游戏风格和“《恶魔城》系列”类似，玩家要操作王国的骑士在被诅咒的城中探索，打倒被控制的国王恢复王国的和平。操作和系统都简单易上手，再加上丰富多彩的必杀技，喜欢“《恶魔城》系列”的玩家可以一试。

3DS

剑士闯魔城

Swords & Darkness

Arc System Works	日版
2013 年 12 月 18 日	1 人
900 日元	无对应周边

A・RPG 动作角色扮演

基本操作一览

键位	作用
十字键	角色移动
左滑杆	角色移动
X	重斩
Y	轻斩
A	确定 / 调查
B	跳跃
L	配合 X、Y、A 和 B 使用已装备的道具
R	防御
SELECT	开启系统基础菜单
START	开启系统基础菜单

基本菜单一览

STATUS：查看玩家当前的状态或分配技能点

ITEM：查看玩家已获得的道具或更换装备

SKILL：查看玩家当前已学会的必杀技和发动方法

DATA：保存，读取记录

TITLE：返回标题画面

基本系统

如何装备道具

游戏中玩家获得的回复道具和攻击道具都必须先装备才能使用，在 ITEM 界面选择第二项，然后在道具栏最下方选择装在对应的按键位置上，在战斗中按下 L 键 + 对应的按键后使用。如果想要在菜单界面直接使用的话，必须在玩家处于无行动状态（即没有正在攻击、被攻击或移动）下才能成功。另外，角色的装备也同样在这里更换，在其他装备界面是无法装备的。

异常状态

本作的异常状态只有石化和毒 2 种。石化状态下短时间内无法进行任何行动，而毒状态下长时间内 HP 会不断地减少。无论哪种状态中了都很麻烦，一定要使用道具第一时间解除，而完全防御 2 种状态的装饰品只有在二周目才能获得。

死亡

玩家如果不慎被敌人击倒，不会导致游戏结束，而是被直接送回教会并复活，算是比较体贴，但代价是身上持有的金钱减半。所以在有大量资金的时候，还是记得保存记录较好（本作记录可随时保存读取）。

玩家的等级和技能点

玩家打倒敌人获得一定的经验值后会提升等级，升级后玩家可以获得 5 点技能点，可以自由分配在 6 项基础能力上。基础能力越高，玩家的实力越强。除了升级以外，游戏中打倒敌人或 BOSS 还有概率获得消耗型道具“修炼の记忆”和“忠诚の欠片”，使用后分别可以增加玩家 1 点和 3 点的技能点，这也是除升级外惟一获得技能点的途径。以下是 6 项可分配的基础能力对玩家的影响。

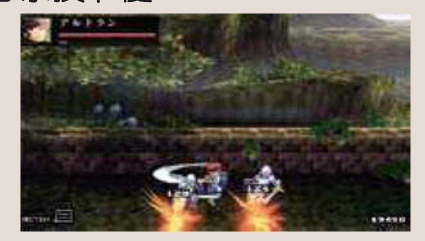


基础能力	影响
STRENGTH	角色的筋力，影响玩家的攻击力。
MENTALITY	角色的精神力，影响玩家的最大 MP 以及对毒和石化的防御能力，该能力越高受到石化和毒攻击时的命中概率和伤害越低。
DEXTARITY	角色的器用，影响玩家防御时减少的伤害量以及使用道具的效果。
VITALITY	角色的生命力，影响玩家的最大 HP。
AGILLITY	角色的敏捷度，影响玩家的移动速度。
LUCK	角色的运，影响会心一击的发生概率。



必杀技

本作中必杀技的获得方式主要有 2 种，打倒特定的 BOSS 或在商店购买必杀技书使用后习得。游戏中一共有 10 种效果不同的必杀技。释放时必须按下指定的按键才能成功，同时还需要消耗一定的 MP，而本作中 MP 主要的回复方法就是通过时间徐徐回复（在教会能通过治疗瞬间回满）。细心的玩家还可以发现，这些必杀技其实就是游戏中 BOSS 所使用的招式。





技能名称	释放方法	效果	获得方法
光の矢	R 键 +Y 键	召唤 3 支光箭攻击前方的目标，命中率较高	打倒地下墓地的 BOSS 咒术师セレスタン
三连斩	十字键→ +Y 键	用剑连续攻击前方目标 3 次，笔者推荐的最实用必杀技	在教会花 500G 购买
シ－ルドバッシュ	R 键 + 十字键→	用盾攻击前方的目标一次	在教会花 1000G 购买
ライジングソ－ド	十字键↑ +X 键	对空的剑系攻击	商人ドゥッチオ处花 2500G 购买
ブレイドスト－ム	空中时十字键↓ +Y 键	跳跃后快速攻击地面上的目标	打倒屋上的 BOSS 骑士ティポ－
ファイアウォ－ル	R 键 +X 键	召唤火焰出现在目标脚下，发动速度较慢	打倒王宫的 BOSS 魔术师ゲイリック
ライトニング	十字键↓键 +Y 键	使用强力的剑气击飞前方的目标，笔者推荐的强力必杀技	打倒王宫的 BOSS 骑士团长ベルトラン
旋风斩	冲刺状态下进行跳跃	冲刺跳跃的状态下进行高速旋转攻击	打倒熬地内庭园的 BOSS 后获得宝物库の键，在宝物库的道化师ジャツク处花 8000G 购买
ドラゴンテイル	跳跃中按 X 键	在空中进行原地旋转攻击	打倒熬地内庭园的 BOSS 后获得宝物库の键，在宝物库的道化师ジャツク处花 8000G 购买
メイルシュトロム	快速按 2 次十字键↓	在自身周围召唤气息攻击范围内的敌人	打倒熬地内庭园的 BOSS 后获得宝物库の键，在宝物库的道化师ジャツク处花 8000G 购买

主线简易流程



城下町

这个区域只会有普通的杂兵出现，多熟悉一下操作，别让他们绕到背后，以免被夹击。打死杂兵时最好能靠近他们，第一时间取得其身上掉落的道具，否则很容易消失（掉落道具存在时间很短），升级的话会自动加满 HP，同时也别忘记分配点数。到达教会后触发剧情，神父会给予玩家 3 个回复药（小）并委托其寻找王妃。



剧情后与旁边的侍女ロザ－ラ对话可以回复 HP 和 MP，与对面的骑士ジョン交谈则可以购买道具。

地下墓地

上方的城门区域暂时无法进入，准备完成后往教会下方进入地下墓地，通过 2 个房间后与 BOSS 咒术师セレスタン交战。他会召唤杂兵以及光の矢，召唤光の矢的速度很快，很难躲避，要随时注意自己的 HP。杂兵只要不是干扰玩家攻击的话，可以不管他们，砍死后 BOSS 还会继续召唤，直接往死里砍セレスタン，他的 HP 也就 100 出头。自身 HP 低于一半时马上回复的话，不会有太大的危险。将其击破后可以获得道具必杀技书光の矢，打开菜单使用后即可习得，当 MP 足够的情况下同时按下 R+Y 键发动，不过发动速度略慢，也就平时用用，在 BOSS 战的时候释放风险很大。

地下牢

打倒咒术师セレスタン后继续往右边前进来到地下牢区域，这里的敌人基础能力大幅提高了，行动时随时注意自己的 HP。在最右上角的房间可以发现商人ドゥッチオ，与其对话能够购买全新的装备，资金足够的话更新一下。离开后进入中庭，这里多打点敌人提升等级，进入中庭最右边的房间即会与 BOSS 处刑人バルドルフ交战（从中庭往回走可以进入城门右边的区域，但这里的敌人非常强，目前不推荐进入）。与它战斗的要点和咒术师セレスタン基本相同，回复道具一定要带满 9 个，虽然不会使用远距离的魔法但单体攻击伤害高达 20 以上，且部分攻击时会附带钢体效果，别让我方的 HP 低于一半，同时从侧面攻击它，降低被反击的概率。两名士兵可以不管，将其击破后再慢慢清理。成功打倒他可以获得强力装备处刑人のフード，记得更换上。



城内

继续往右边探索，进入城内后要小心，这里出现的都是中级杂兵，HP 和攻击力都要高出一大截，而且会投掷远距离飞刀，如果实力不够的话就多锻炼一下。教会骑士ジョン以及地下牢的商人ドゥッチオ处可以购买到新的装备和必杀技书，使用后就能学会新的必杀技，特别推荐必杀技三连击，实战中非常好用。到达城内最右边的房间后先往上走进入屋上区域，再往左边前进就会触发第 3 场 BOSS 战：骑士ティポー、骑士ギヨーム和骑士エヴェラール，推荐练到 20 级以上再挑战。这 3 名骑士没什么特点，就是攻防能力高，HP 也要比之前的 BOSS 多出不少，还会投掷飞刀，好在飞刀的伤害不算太高。优先击破骑士ギヨーム和骑士エヴェラール，它们的 HP 要相对较低，将其击破后可以获得龙纹章の盾和ファルシオン，快速装备上，将骑士ティポー击败可以获得必杀技书ブレイドストーム，使用后学会新的必杀技。另外，来到这里回复药（小）已经明显不够用了，最好装备回复药（中）。完成战斗后如果一路返回，从城内最右边的坑洞跳下进入洞窟区域，再往左边走可以破坏地下牢右下角的房门返回商人ドゥッチオ处补给（右边的道路有隐藏 BOSS，暂时不推荐进入，屋上区域右边也暂时无法通行）。

塔

继续提升等级，等级差不多到 25 左右后进入屋上左边的塔区域，通过这里长长的阶梯（真的很长）与 2 只グリフォン交战。这 2 只グリフォン的攻击力不算高，但威胁在于玩家对它们的攻击基本无法造成硬直，只能硬着头皮上，准备好足够的回复药（中）实际难度并不算太大。两只グリフォン HP 都不算太高，将 2 只グリフォン都击



破后得到翼の指轮，装备后可以获得 2 段跳的能力。整备一下继续往上走与小 BOSS 王妃の守护骑士战斗，他的攻防能力都不高，惟一的威胁在于速度比较快，且攻击附带毒状态，中了的话一定要快速解除。胜利后进入塔最右上的房间，成功找到クレマンス王妃，剧情后调查中央的转轮装置打开王宫区域的大门。

王宫

一路返回教会，这里会有大量的新装备出现，同时与クレマンス王妃对话可以获得圣龙の指轮，装备的话可以在死亡时自动复活一次。多买点回复药（中），准备好后回到屋上的位置，在这里练到 30 级左右进入右边的王宫区域。王宫内出现的杂兵中会参杂魔导师型敌人，一定要快速消灭，他的魔法不但伤害高而且防不住，被击中起码是 60 左右的伤害。推荐至少带上 8 个回复药（中）和（大），然后将等级提升到 35 以上，准备好后进入中央的房间与骑士团长ベルトラン和魔术师ゲイリック对决。战斗开始后全力攻击魔术师ゲイリック，推荐技能三连击，有加攻击的道具赶快使用增加伤害输出。魔术师ゲイリック的魔法攻击威力很强，2 种攻击的伤害都在 100 左右，HP 一定不能低于一半，否则很容易出意外被秒杀。将其击破后专心对付骑士团长ベルトラン，他的攻击也不能小看，单体必杀伤害也会超 100 且附带吹飞效果，不过攻击都可以防御，在其倒地时不要追击，很容易被他起身后一个必杀技打中，将魔术师ゲイリック击破后可以获得技能ファイアウォ－ル，骑士团长则是ライトニング（其实就是 2 人的必杀技），别忘记学习。

玉座

继续前进，在玉座区域出现的敌人越来越强了，不但攻防高，攻击时还会附带毒状态，除此之外还会投掷火焰瓶，并趁着爆炸的时候追击玩家，对付它们一定要准备足够的回复药和解毒药。在这里多提升几级，能极大地降低中毒的概率，另外购买教会的神の加护の指轮也可以起到降低中异常状态概率的效果。当玩家实力提升得差不多后往右边进入最后的玉座之间与フレデリク王战斗。与フレデリク王的战斗难度异常高，首先他会召唤骑士团长ベルトラン和魔术师ゲイリック，虽然在能力上会逊色一些，但威胁依旧很大，而且攻击这 2 人没太大的作用，一旦击破一定时间后フレデリク王会再召唤出来，所以只能集中火力先打フレデリク王。フレデリク王的攻击方式除了和骑士团长ベルトラン完全一样外，还会使用远距离的旋转攻击和强化版的对空攻击，伤害轻松破 200，我方的 HP 最好保持在 60% 以上，否则很容易被一击必杀。在装满了至少 9 个回复药（大）的情况下，使用攻击力上升的道具后追着他打，フレデリク王的 HP 大概在 1000 左右，击破他后可以获得フレデリクの盾。接下来就没什么难度了，将剩下的敌人全灭后触发剧情，接着就是主线的 STAFF 了，看完 STAFF 后会提示玩家存档，存档后再次读取进入 2 周目并保留玩家所有的装备、等级和金钱，同时所有敌人会大幅强化。

隐藏 BOSS

1. 强化グリフォン

获得翼の指轮后，在城内区域往最右边移动，进入屋上的区域前，装备翼の指轮利用 2 段跳躲开大坑可以进入熬地内庭园，这里会遭遇 BOSS 强化版的グリフォン，它除了会グリフォン所有的攻击方式外，还追加了风属性魔法和石化吐息，风属性魔法的伤害不算太高，石化吐息中了比较麻烦，一定概率进入石化状态，石化状态下短时间内是无法进行任何行动的，只能任由其宰割，装备神の加护の指轮可以降低中石化的几率。グリフォン的防御比较高，需带上足够的回复药做持久战的准备，推荐玩家至少升到 35 以上再进行挑战。将其击破后可以获得石の指轮，装备后攻击会附带石化效果，除此之外还可以得到宝物库の键。返回王宫区域，利用宝物库の键进入第二个走廊上方的宝物库，在里面可以找到道化师ジャツク，与其对话后可以购买游戏中最强的道具、装备和必杀技书，当然价格也要高很多。

2. 白龙

返回城内，在进入屋上区域前的大坑跳下来，可以到达洞窟区域，接着一路往右边走，跳过数个断崖后到达洞窟的最右边（跳跃的时候记得往画面内移动一点，有一个平台必须在最里面的情况下才能跳上去），在这里可以看到骑士エゼルベルト和尸术师ジェダ，接下来会与2人战斗。它们2人的攻击方式与骑士团长ベルトラン和魔术师ゲイリック几乎是一样的，注意回复即可，等级在40以上来挑战会相当轻松，优先击破HP较低的尸术师ジェダ，将其打倒后可以获得真红の指轮，将骑士エゼルベルト打倒后则是武器シンクレア，前者装备后可以让攻击附带毒属性，配合石の指轮练级相当不错。



3. 骑士エゼルベルト和尸术师ジェダ

返回中庭的位置，走左边的道路进入城门区域，一路往左边走很快就可以与城门的BOSS白龙战斗，这条龙的特点在于体型巨大，同时攻击力也极高，笔者43级的水平挑战每一击的伤害也在150左右。但它最大的弱点在于移动速度极慢，所有的攻击方式都很容易躲开，推荐将HP保持在80%以上，与其慢慢打游击战，移动到其侧面或背面攻击它，一般不会被其攻击到。一旦受到伤害立刻回复，再带上提升攻击力的道具以及附带毒状态的匕首，给它一刀可以让其进入中毒状态不停地自动损失HP，大约5分钟左右就能将其打倒。打倒它后城门的吊桥会放下，玩家可以通过吊桥快速返回教会内，同时还可以得到一把强力的武器ジギスムント。

关于二周目

打倒フレデリク王后可以保存记录，读取记录后自动进入二周目，二周目所有的敌人和BOSS都会大幅强化，但绝大部分的BOSS攻击方式都和一周目是一样的，惟一的区别在于熬地内庭园的强化版的グリフォン变成了绿龙，城门的白龙变成了紫龙，但攻击方式和白龙是一样的。45级以上再挑战二周目会比较轻松，击破二周目中的绝大部分BOSS可以获得更为强力的装备以及一周目无法获得的装饰品，这些装备还会附带一些特殊的效果，喜欢收集的玩家千万不要错过，二周目通关后就算是完成游戏的所有内容了，三周目敌人状态，掉落的道具等同二周目。以下是二周目打倒敌人所能获得的道具装备一览。

BOSS名称	出现地点	可获得道具	效果
咒术师セレスタン	地下墓地	破石の指轮	100%防止石化状态
处刑人のフ－ド	中庭	ソウルイ－タ－	攻击敌人时可吸收一部分的HP
骑士ギヨ－ム	屋上	奇迹の盾	惟一可以防御魔法的盾
骑士エヴェラ－ル	屋上	フォ－スシ－ルド	装备后随着时间徐徐回复HP
骑士ティポ－	屋上	カラドボルグ	基础攻击力较高
グリフォン	塔	翼の指轮	同一周目，装备后可进行2段跳
王妃の守护骑士	塔	忠诚の欠片	使用后增加3点技能点
骑士团长ベルトラン	王宫	アトレ－ユ	基础攻击力较高
魔术师ゲイリック	王宫	コロナ・フエラ	基础防御力较高
绿龙	熬地内庭园	贤者の指轮	装备后打倒敌人获得的经验值上升
骑士エゼルベルト	洞窟	破毒の指轮	100%防止中毒状态
尸术师ジェダ	洞窟	スト－ムブリンガ－	附带诅咒效果的武器
紫龙	城门	フルンティング	对龙系敌人伤害上升
フレデリク王	玉座	ドゥリンダナ	基础攻击力极高



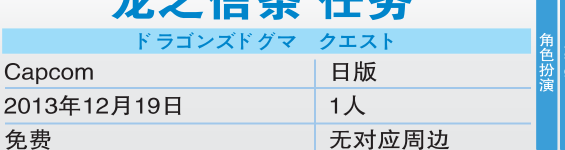
游戏看上去很耐玩，但实际上内容偏少，通关一遍最多只要5小时，后期的BOSS也只是单纯地提高基础攻防能力，技巧性比较低。通关后虽然有2周目，但内容几乎是一样的，完美游戏只需要不到10小时。相比年初的几个横版过关游戏，耐玩度要大打折扣，900日元的性价比明显偏低。



文 miru 编 库玛 美编 Juxi

《龙之信条》是Capcom在2012年推出的原创作品，在销量和口碑都取得了意外的成功后，也在手机平台推出了2D化的分支作品，本作就是其PSV的移植版。作为一款本体免费的游戏，本作还是有不少可玩之处的。





PSV

龙之信条 任务	
ドラゴンズドグマ　クエスト	
Capcom	日版
2013年12月19日	1人
免费	无对应周边

角色扮演 RPG

剧情

主人公的故乡被巨龙袭击之后，只留下他一个人。后来主人公从偶然路过此地的旅行者罗塔那里，回忆起了自己被巨龙夺走心脏的事情。被巨龙夺取心脏的人，也就拥有了打倒巨龙的能力，他们被称为“觉者”，于是主人公这个新的“觉者”踏上了讨伐巨龙，夺回自己心脏的旅程。

游戏前的准备

游玩这个游戏需要使用Capcom的ID，如果之前有的话，可以直接登录，没有的话可以马上注册一个。进入游戏后首先是建立角色，需要取名字，指定角色形象。角色形象都是2D头像，指定之后不能更改。除了主人公之外，还需要设定一个主随从（ポ–ン），这一点和主机版是一样的。

基本流程

游戏分为主线剧情和支线剧情。主线剧情会有引导，相关的地点会在地图上标示出来，不会错过。因此游戏的流程基本是：自由移动→发现迷宫并探索→素材收集→强化角色→移动。



地图界面



本作采用2D平面地图，玩家可以用触摸操作在地图上画出主角的行进路线，然后主角就会按照此路线行进。地图上分布有众多的迷宫和城镇，不过迷宫都隐藏在黑雾之下，主人公走过的地方，黑雾就会消失，如果靠近迷宫的话，迷宫就会现身，这种探索地图的方式类似于一些著名的即时战略游戏，比如《红色警戒》。在地图上，大部分城镇都可以直接看到的，不需要自己在黑雾中寻找，而已经走过的城镇，只需要直接点击就能马上传送过去，不用自己走。

在大地图上的主界面，显示有很多信息：



1.玩家的等级和外形

2.玩家的SP（Soul Point）： SP值相当于整个队伍的HP。

3.玩家的行动力（Stamina）： 在地图上行走和进入迷宫都会消耗行动力，和大多数课金游戏一样，行动力会随着时间慢慢回复。在游戏中使用“龙之鼓动”可以让行动力完全回复，另外升级时行动力也会全回复。如果是经过已经探索过的地方（无黑雾），所消耗的行动力会大大减少。

4.切换区域地图和世界地图。

5.昼夜情况： 和真实时间是一致的

6.红色的NEXT： 下一次主线任务的地点，如果显示是蓝色的SUB字样，则是支线任务地点。

7.迷宫图标： 有树林、山地、遗迹等多种样式，如果是已经踏破过的迷宫，就会加上星星图标，不断踏破迷宫，才能推进主线剧情。

8.城镇： 一般图标都比较大，切换到世界地图后就可以看到城镇名字。

9.推荐： 自动移动到某一迷宫，前提是此迷宫里面有玩家正好需要的素材，并且这些素材可以解锁职业。

10.切换操作模式： 默认的是控制角色移动的操作模式，切换后可以方便地查看地图。

11.地图菜单。



地图菜单下有多个选项：

1.随从/ポーン： 《龙之信条》系列一个关键要素。在此界面可以管理随从、设定随从的职业和装备。

2.职业/ジョブ： 管理各随从的职业，进行职业的变更、合成和解锁。

3.合成： 可以合成装备和职业之证。

4.商店/ショップ： 买卖道具。

5.道具/アイテム： 查看/使用现在所持的道具。

6.抽奖/ガチャ： 除了使用リム（游戏里的货币）抽奖外，也能使用“龙之鼓动”进行抽奖。

7.好友/フレンド： 可以检索、查看好友，并给好友发信。

8.其他/その他： 查看各种信息，或进行游戏设置。

职业系统



本作共提供了上百种职业，数量远超主机上的《龙之信条》。职业在游戏里被直接表现为各种职业卡片，每个角色都可以装备一张卡片，那就是他的职业，角色的职业可以随时更换。

游戏一开始只有几个基本职业，想要入手更多的职业，需要去取得各种“职业之证”。每种职业都有等级的设定，使用此职业击败敌人，就能获取经验值提高职业等级，伴随等级的提高还能提升职业的力量值（Power）。进一步提升职业等级，可满足转职成更高级职业的条件。

除了通过击败敌人获取经验值来提升职业等级之外，还可以采取合成的方式，选择一张想要提升等级的职业卡作为基础卡，再选择那些不用的职业卡片作为素材进行合成，也能提升职业等级。

取得“职业之证”后不是马上就能使用相关职业的，还需要解锁才能使用。职业之证分为一般的证和“辉证”，“辉证”要高级一些，通过正常游戏流程获得“辉证”的概率不高，在课金抽奖里面比较容易得到。一般的证需要一定的素材才能解锁职业，而“辉证”不需要。职业也有稀有度的区别，由低到高依次是N、N+、R、R+、HR，稀有度越高，能力也越高。



▲满足条件就可以解放职业之证。

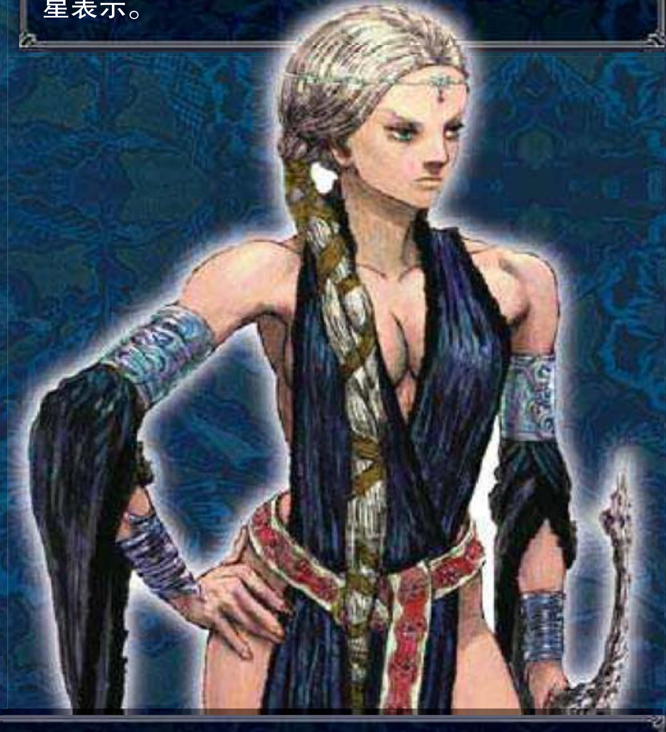
装备系统

装备在游戏里面表现为装备卡，在角色状态画面可以进行装备。装备和职业一样，也是有等级的，但是提升装备等级只能用合成的方法，合成操作过程和合成职业一样，不过和合成职业不同的是，合成装备需要一定的钱。

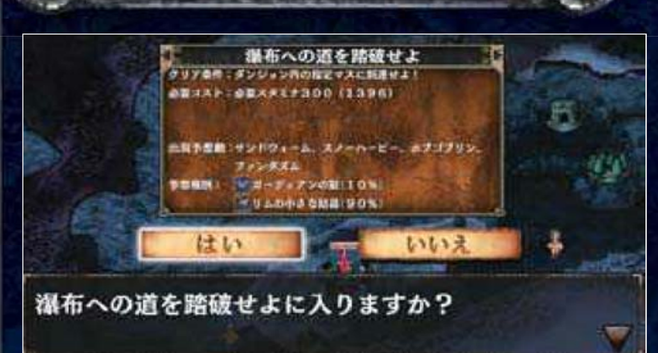


装备等级的提升，除了可以增加力量值外，还能开启一些装备的特性。每种职业可以使用的装备是固定的，在职业的状态画面可以查看此职业对应的装备。

在游戏过程中，装备的获得主要靠在城镇的商店购买和在迷宫里面打开宝箱获得，每件装备也有稀有度，在武器卡左下角可以查看，用五角星表示。



迷宫要素



大地图上分布着许许多多的迷宫，一旦接近就会有提示问玩家是否进入，迷宫可以反复进入挑战，成功挑战过的迷宫会被标示出五角星。在进入迷宫之前可以查看迷宫中可获得道具的出现概率以及会出现的敌人等信息。进入迷宫之后是类似于战棋游戏的界面，不过我方角色不能自由移动，必须由画面下方显示的移动卡来决定，每个移动卡对应一数字，这些数字每回合随机出现一组，点击某个数字就移动多少步。



迷宫画面左上会显示SP，SP一旦变成0就会跳出迷宫，任务失败。在移动中如果触碰到敌人的话，战斗就会马上开始，如果从背后接近敌人，我方在战斗中就会占有先发制人的优势。在迷宫中还有各种障碍物，比如毒气、炸弹和铁刺，如果移动后正好站在这些东西上面，受其伤害后SP就会减少。想要回避障碍物，可以使用特殊移动卡（点击画面右侧的图标取得），特殊移动卡有多种，除了回避障碍物之外，还有梯子卡，可以靠此卡爬梯子来到高处。特殊移动卡需要消耗SP才能取得。

迷宫中还存在宝箱和一些可以调查的地方，宝箱分为两种，按颜色分为黄色宝箱和紫色宝箱，后者需要击败宝箱怪后才能开启。从宝箱中可以取得各种装备、道具和职业之证。而迷宫中可以调查的地方是指地上的树叶或者树桩等，站在上面会开始自动调查，有一定概率取得道具。在迷宫中能取得的道具都是随机的，每次进入都会发生变化。



◀宝箱可以获得的物品是随机的。

战斗系统



和敌人接触后会立即进入战斗，战斗是回合制的，每回合开始先点击我方角色，然后再点击ATTACK就能攻击敌人，用右摇杆可以切换攻击目标，每回合也能不选择角色，直接点击ATTACK，这样我方本回合不会做任何事情。

我方角色行动会消耗行动力（COST），即左上绿色的槽，每个角色消耗的行动力都不同，个别很高。行动力每回合会自动回复一些，但是有限，因此很多时候每回合我方只有一两名角色可以行动，想要一回合让多名角色一起行动，需要积蓄几回合的行动力。虽然点击的是“ATTACK”，但是我方角色的职业特性不同，所作出的不一定都是攻击动作，也有可能是回复或防御。



▲由于行动力不足，一些角色会变暗，本回合不能行动。

我方行动完之后就是敌人的行动回合，敌人攻击会减少我方SP，SP变成0的话迷宫任务就会失败，之前在迷宫获得的道具和经验值也会全部失效。失败后可以使用“龙之鼓动”，这样SP会加满，可以继续探索迷宫，不使用的话就直接返回大地图画面。

联机要素

和主机版一样，玩家之间的交流主要就是随从的借贷（ポ–ンレンタル），在进入迷宫探索之前，可以选择是否借用其他玩家的随从。可以借用的随从分为两种：一种是好友随从，一种是非好友随从。一次性可以借到其他玩家的四名随从，和我方四名一起，在战斗时可以组成八人阵容。借用随从是需要花钱的，实力越强的随从花费越高，如果是好友的随从，花费则会大大降低，甚至不要钱就可以借过来用，玩家如果有几位强力好友，就可以靠“抱大腿”轻松闯迷宫了。



▲查看可以借用的随从，如果是好友的随从，会显示Friend字样。

除了借用其他玩家的随从外，自己的随从也能被其他玩家借用，并且会收到他们借用所花费的钱。在每次进游戏时，可以查看到自己的随从被借用的情况。



关于抽奖

和PSV的另一个课金游戏《扩散性百万亚瑟王》一样，本作也有抽奖，并分为两类：一类是用“龙之鼓动”抽奖；一类是花钱抽，从图标就能看出前者能抽到的东西要好一些。



“龙之鼓动”可以通过完成游戏的里面的主线或者支线任务获得，也能从一些官方活动获得（如连续登陆X天），但是通过以上方法能获得的东西很有限，想要大量拥有“龙之鼓动”，还是要去PS商店购买，当然“龙之鼓动”的作用不止抽奖一个。另一种抽奖方式是用游戏里的钱——リム来进行，一次1000，一天有五次机会。

抽奖能获得一些道具和“职业之证”，一般通过“龙之鼓动”可以抽到稀有程度较高的“职业之证”，而用リム只能得到一些大路货。

游戏心得

1.游戏本体可以从日服PS商店免费下载，游戏过程中如果嫌读取时间太长，可以选择下载完整数据包，需要1GB以上的记忆卡空间，这样会大大减少Loading时间，进入大地图画面右下的“その他”，按照“オプション”→“全てダウンロ–ド”路径进入下载。

2.游戏里面是分昼夜的，这和真实时间一致。迷宫里面也分昼夜，昼夜可以影响一些随从的能力，随从的能力里面有一种“昼/夜时能力上升”。在一些迷宫可以看到帐篷，只要进入就能改变昼夜状态。

3.游戏中增加好友主要有两种方法，一种是在大地图偶遇，另一种就是借别人的随从闯迷宫，然后踏破迷宫后申请好友。可以加好友的数量随等级提高而提高，但是初期也能用“龙之鼓动”增加可以加好友的数量上限。

4.借用好友的随从一天有一次完全免费的机会，不管多强都免费。

5.对付BOSS之类的大型敌人，要做好持久战的准备，除了准备高攻击职业之外，还要有足够的辅助职业进行加血和防御，另外BOSS在做出一些强力攻击之前会有预告，所以要时刻注意战场信息。

6.主人公的外形是不能更改的，但是随从的外形可以改，击败迷宫里的宝箱怪有一定概率获得“转身の秘术”，使用这个可以更改随从的外形，但是不能改性别。

奖杯列表

本作中共有15个奖杯。其中有1个金杯，1个银杯和13个铜杯，无白金奖杯。

图标	奖杯	名称	说明
	铜杯	孤岛の脱出者	完成教学任务
	铜杯	草原の踏破者	完成“翠绿の大地”地图
	铜杯	山岳の踏破者	完成“钝色の山岳地带”地图
	铜杯	湿地の踏破者	完成“雷鸣轰く湿地带”地图
	铜杯	瀑布の踏破者	完成“静かなる大瀑布”地图
	铜杯	高地の踏破者	完成“金色に辉く草原”地图
	铜杯	雪山の踏破者	完成“白银に染まる山の顶”地图
	铜杯	龙山の踏破者	完成“ドラゴンの栖む地”地图
	金杯	封印の地の踏破者	完成“监狱岛”地图
	铜杯	かけだしの冒险者	踏破10个迷宫
	铜杯	熟练の冒险者	踏破50个迷宫
	铜杯	究极の冒险者	踏破100个迷宫
	银杯	ドラゴンキラ–	击倒ウィルム、ドレイク、ワイバ–ン（都是BOSS级敌人）
	铜杯	ジョブマスタ–	入手60个“职业之证”
	铜杯	フレンドマスタ–	加50个好友



和主机版《龙之信条》一样，本作也有广阔的地图和众多探索要素，迷宫的数量更是超过200个。每个迷宫都不大，十分适合掌机的特性。职业在本作中也有100种以上，是游戏最主要的收集要素。而主机版玩家互动的核心要素“随从”系统也被良好地继承了下来，通过“随从”的借贷能结识其他玩家。游戏也有主线剧情，玩过主机板的玩家可以发现很多熟悉的角色和怪物，虽然当前PSV可以玩的社交游戏有限，但总体来看本作还算是个不错的选择，当然如果想玩得更为轻松自在的话，还是需要购买相关的道具的。

文 狮子心 编 苍穹 美编 Juxi

RAINBOW MOON

作为一款PSN上的独立游戏，本作展现出了不同寻常的素质。游戏借鉴了很多其他作品中的经典要素，并将它们融合成了一款别具风味的S·RPG，不少细节设定都能看到昔日日式战棋游戏的影子，很难想象这是一款由欧美工作室开发的游戏。

PSV	彩虹之月 Rainbow Moon	
	East Asia Soft	港版
	2013年12月4日	1人
	115港币	无对应周边

S·RPG 战略角色扮演

基本操作

按键	功能
左摇杆/方向键	控制大地图上、战斗中角色移动，控制技能释放范围
□	平常用来开启地图，战斗中可以控制角色技能、远程攻击的方向，商店里用于切换到SALE模式
×	确认
○	取消
△	调出菜单
L/R	向左/右切换菜单项
L/R+△	菜单中切换角色
SELECT	分类整理道具
START	暂停游戏

地图界面



①当前领队角色，可以看到领队角色的简略状态。

②显示当前的时间和今天的是什么日子，不同日子有特殊的加成效果。

③“踩地雷”遇到的敌人，游戏里面的敌人有“明雷”和“暗雷”的区别，即使遭遇“暗雷”也可以选择是否进入战斗。

菜单选项

STATUS

查看当前角色的状态，通过L+△、R+△可以切换队伍间的不同角色。

Hit points/Magic points：即各类游戏中常见的HP和MP设定。

Strength/Speed/Defense/Luck：力量、速度、防御和幸运。力量和防御表示角色的攻防，速度影响角色的行动力，幸运则影响物品掉落率。

Rainbow pearls：即菜单上方那个白色的珍珠。在战斗中消灭敌人才能获得，用于在强化屋中进一步强化角色的能力。

Refills foodbar：满腹度，类似于“《不可思议的迷宫》系列”里的设定，角色的满腹度会随着时间逐渐下降，需要不断地进食回复。



EQUIP

整理角色的装备。装备带来的正面、负面效果都会在右侧栏里一目了然地呈现。值得一提的是，角色的装备中Amulet和Ring项初期是“？？？”，需要使用对应的卷轴解锁后才能装备。

ITEM

角色初期的道具格子数量很少，只有购买道具屋中的“XXXXX EXPANDER”类卷轴来增加格子数量，这种卷轴的价格是会随着购买次数提升的，总之是越卖越贵。

Recovery items：主要以回复HP、MP和解除各种异常状态的回复道具为主。

Misc.items：主要以各类辅助道具为主，比如回复满腹度的食物，照亮黑暗环境的火炬等。

Weapons：查看身上携带的各类武器。

Armor：查看身上携带的各类防具。

Materials：已获得的各类素材。素材往往是一些任务所需要提交的道具，也可以用来强化装备。

Key items：随着剧情获得的一些关键道具。

SKILL

查看角色的技能状态，技能有主动技能和被动技能之分，这里可以看到每种技能的效果、攻击范围。主动技能会随着玩家使用逐渐累积经验，技能等级越高效果也越强；被动技能在装备时会消耗角色的Skill points，累计不能超过角色当前的Skill points上限。

GROUP

Development：设定当前阵形，不同的阵形都需通过获得的卷轴来习得。

Set leader：设定领队角色。

Set companion：具体设定当前阵形中的队伍角色编成。

BOOK

Main quest：当前主线任务的描述。

Side quest：支线任务的描述。

Bestiary：怪物图鉴，可以详细查看所遭遇过的怪物能力属性、技能、掉落道具等情报。

Statistics：游戏记录，记录了玩家的游戏时间、打败怪物数量等相关信息。

Tutorial：游戏教程。

SYSTEM

主要用来存档，本作中可以在地图上任何位置进行存档，这点倒是很方便。

场景设施



道具屋：可以购买回复、辅助类道具的地方，有时也会有一些魔法卷轴和装备出售。

回复屋：用来回复所有角色的HP、MP，以及复活角色、治疗异常状态的地方。回复屋经常会在冒险的迷宫中出现，对于玩家在迷宫中的战斗很有帮助。

升级屋：可以使用Rainbow pearl在此进一步强化角色。角色的强化有上限限制，随着等级的提升，强化上限也越来越高。

锻造屋：可以将获得的各类素材附着到装备上，从而进一步提升装备的属性。不同的装备可强化的次数有限，并且这个过程不可逆，附着上的素材无法再取下来，因此要慎重合理地利用好珍稀素材。

武器屋/防具屋：购买形形色色武器/防具的地方，并且种类比道具屋要更加丰富。

卷轴屋：可以购买到各种强化卷轴。卷轴有的用于习得技能，有的则能提升物品栏的格子等。

网络商店：购买游戏中的各种内购要素的地方，价格还算实惠。考虑到游戏前期的难度较高，有些内购对于玩家还是很有帮助的，例如Black ring可以让角色获得双倍经验，对于培养角色效果显著。

篝火：野外用来休息回复的地方，需要注意的是一天之中只能用一次。

传送点：顾名思义，用来在不同场景间传送。



战斗系统



本作的战斗属于回合制RPG与S・RPG的混合类型，上手难度并不高，以下是战斗系统的解释。

TURN设定

每个角色都有行动TURN点数的设定，相当于角色在一次操作过程中的可行动次数。初期角色的TURN只有1，即每次操作中只能做出一次行动，随着角色等级的提升，TURN的数量也会升高，拥有足够多的TURN对于作战非常有帮助。

战斗菜单

MOVE：控制角色移动，移动一格需要消耗一点TURN。

ATTACK：当有敌人进入角色攻击范围时就可以进行攻击，每次攻击都要消耗一点TURN。

SKILL：控制角色释放技能，不同的技能释放范围、效果都完全不同，同样每次技能都要消耗一点TURN。

DEFEND：让角色进入防御状态，受到的伤害会大幅减少，但要注意选择防御会消耗掉剩余的所有TURN点数。

ITEM：使用道具，同样也是要消耗一点TURN。

ESCAPE：逃跑，本作中逃跑是100%成功的，很多时候逃跑非常有必要。

战斗地图

战斗地图被划分成若干格子，方便玩家精确计算、布置行动、查看敌我的攻击范围等。本作中走位尤其重要，一些BOSS战中要利用杂兵卡位的战术，值得一提的是敌人掉落的道具在地图上也是可以用来卡位的。

行动顺序栏

战斗画面的左上角就是行动顺序栏，这里可以清晰地了解到整个战场上所有单位的行动顺序。角色的SPEED越高，在行动栏中的顺序就越优先，因此想要先发制人的话SPEED是一项很重要的参数。

各种状态

战斗中异常状态并不会随着回合的流逝自动恢复，只有通过道具或技能来解除，因此背包里要常备应对各种异常状态的药品。

英文	解释
Slowed	迟缓，角色的SPEED下降50%
Poisoned	中毒，角色在结束行动后自动损失一定HP，本作中的毒非常凶猛，要尤其小心
Hasted	加速，角色的SPEED提升50%
Bound	束缚，角色在战场上会失去移动能力，被牢牢固定在原处，但是攻击和技能还是能够发动的
Buffed	强化状态下角色的攻防会有提升

武器相克

本作中的武器克制关系具体如下：剑→弓、弓→枪、枪→弹弓、弹弓→斧、斧→杖、杖→剑。相克时造成的伤害会提升37.5%，对应冒出的伤害数字变成蓝色，被克制时伤害会减少37.5%，对应冒出的伤害数字变成黄色。





奖杯列表

本作虽然是一款独立游戏，但是奖杯数量却不少，而且还拥有一个白金奖杯。奖杯的取得难度并不是很高，只需要付出足够的时间即可，尤其是那个“游戏时间100小时”奖杯。但因为只要不进行任何操作1分钟，游戏就自动进入暂停模式，因此导致无法挂机……



图标	奖杯类型	奖杯名称	取得条件
	白金	Official Rainbow Moon Hero	获得其他所有奖杯
	铜杯	First Victory	取得第一场战斗的胜利
	铜杯	Sarrothrod's Rescuer	帮助Sarrothrod返回城镇Cassar
	铜杯	Well Boss Killer	打败井底的怪物之后回到Stella身边
	铜杯	Trisha	同伴Trisha加入
	铜杯	Dozeru	同伴Dozeru加入
	铜杯	Gorodo	同伴Gorodo加入
	铜杯	Serena	同伴Serena加入
	银杯	Make Friends	所有同伴加入
	铜杯	Mojo of Tears	获得Mojo of Tears
	铜杯	Mojo of Torture	获得Mojo of Torture
	铜杯	Mojo of Trust	获得Mojo of Trust
	铜杯	Charged Magnet Coil	获得Charged Magnet Coil
	铜杯	Fused Twilight Gem	获得Fused Twilight Gem
	铜杯	Twisted Pole	获得Twisted Pole
	铜杯	Ethereal Spike	获得Ethereal Spike
	铜杯	Magic Socket	获得Magic Socket
	铜杯	Orb of Delusion	获得Orb of Delusion
	铜杯	Crystal Clasp	获得Crystal Clasp
	金杯	Dimension Traveler	获得魔力入口之杖，并最后一次打败Namoris，获得无限传送回入口的能力
	铜杯	Rich?	获得超过2500彩虹币
	银杯	Half a Millionaire	获得超过500000彩虹币
	铜杯	Crafting Novice	在强化屋强化装备10次
	铜杯	Pro Crafter	在强化屋强化装备50次
	银杯	Extreme Crafter	在强化屋强化装备250次
	铜杯	Compulsive Hoarder	寻找到100个隐藏道具Rainbow Medal
	铜杯	Side Quest Master	完成40个支线任务
	铜杯	Bear Up!	游戏时间达到40小时
	银杯	Everlasting Perfectionist	游戏时间达到100小时
	铜杯	Ocher Stone Swamp	找到Ocher Stone Swamp（在Rainbow Moon）
	铜杯	Forgotten Island	找到Forgotten Island（在Rainbow Moon）
	铜杯	Limwar's House	找到Limwar's House（在Green Shimmer Forest）

图标	奖杯类型	奖杯名称	取得条件
	铜杯	Murky Basement	找到Murky Basement（在Burning Steppe）
	铜杯	Warehouse	找到Warehouse（在Taswan）
	铜杯	Don't Worry, Be Happy!	输掉3场战斗
	铜杯	Camper	使用篝火25次
	铜杯	Noble Tourist	使用宿屋10次
	铜杯	Lucky One	抽彩票10次
	铜杯	Gambling Expert	抽彩票获得A级别奖励5次
	银杯	Bulls Eye	抽彩票获得S级别奖励2次
	铜杯	Well Explorer	找到地图上所有的井
	铜杯	Bathe in the Well	使用井回复15次
	铜杯	Monster Farmer	击杀同一种怪物300次
	铜杯	Hit and Run Fighter	取得50场随机遭遇战的胜利
	铜杯	Passive Skill Fan	让一个角色学会10种被动技能
	银杯	Skilled!	让一个角色学会所有的技能
	银杯	Level Up	让一个主动技能达到50级
	铜杯	Scaredy Cat	逃跑30次
	铜杯	Monster Cutter	靠刺杀一击来重筑现有的怪物，并创造出100种新怪物
	铜杯	Rainbow Pearl Collector	让一个角色身上的Rainbow Pearl累积到200颗
	铜杯	Level Fan	让一个角色达到100级
	银杯	Level Master	让一个角色达到250级
	金杯	Level God	让一个角色达到500级

玩后感

本作给我最大的感受是“出乎意料”，在购买前完全没有想到一款独立游戏竟然有着如此丰富的内容，将各类经典元素融合就是本作最大的特色。在角色培养方面，游戏提供了多名个性迥异的角色，配合着丰富的技能设定，充分满足了玩家在角色培养上的要求；抛开超长的主线流程不说，游戏还加入了大量分支事件供玩家探索；收集各种道具以及研究极品装备的获得方法也让玩家乐此不疲……从以上种种要素可以看到很多经典游戏的影子，不过正是因为本作模仿的痕迹略重，导致游戏越往后面发展越显得程序化，不免有些许枯燥乏味之感。希望后续作品能在博众家之长的基础上，做出更多属于自己的创新元素，想必这样也能赢得更多玩家的青睐。

译 库玛　美编 Juxi



游戏厂商2014贺年卡鉴赏

在过去的2013年中你是紧随步伐享受了丰富的游戏新作呢？还是按照自己的步调沉浸在私人的游戏空间中呢？无论如何，只要身边有游戏陪伴就总会生成一些美好的回忆吧。多年后当我们再度回首2013的话，关于游戏的回忆说不定就像一个个开关一样，会帮我们唤起那份专属于2013年的独特情怀。希望各大厂商在接下来的2014年也能继续带给我们更多关于游戏的多彩回忆，那么就让我们来看看这些知名厂商和旗下的知名游戏人们在2014年都有着怎样的抱负吧！

Nintendo

《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》



淡淡的色调真是别具一番美感，这不是正在做2014初梦的路易么？一富士二鹰三茄子（注一）。梦说不定会实现呢！

注一：在日本的传统习俗中，如果新年做初梦（也就是初一晚上做梦）时若是出现了富士、鹰或者茄子的话，新的一年就会拥有好运。

《动物之森》



大家好！《动物之森》获得了2013年度的日本游戏大赏哦！来年若还能继续按照自己的步调在村中开心地生活的话，那简直就是再幸福不过的事了呢。



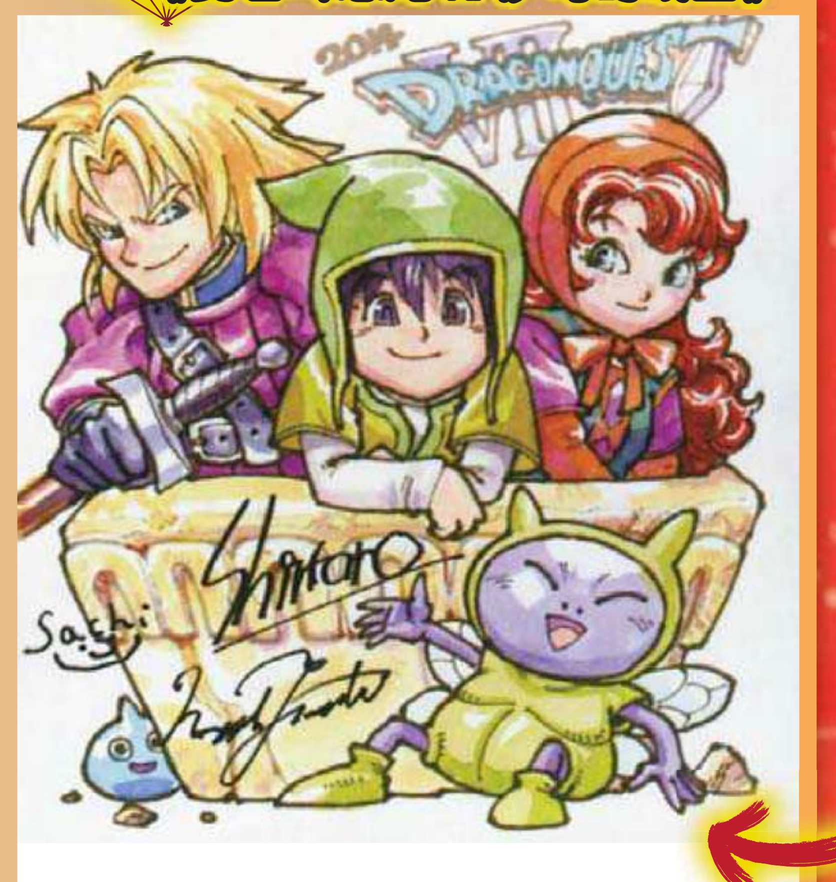
全体开发人员集体献上的压轴贺年卡！

增田顺一（游戏总监）： 新年快乐！在2013年我们完成了《口袋妖怪X・Y》的制作，并终于实现了在全世界（部分地区除外）同时发售游戏这一长年的梦想。在2014年我们希望能将《口袋妖怪》推广到更多地方，并继续接受一些新的挑战，也希望2014年能成为实现更多梦想的美好一年。因此我们也会全力以赴地奔向2014年，那么来年的《口袋妖怪》和Game Freak也请大家多多指教了！

Square Enix

2013年，弊社不仅发售了系列新作，也让曾经的人气作品再度登场。进入2014年，弊社将不局限于家用游戏机，还会在智能手机、网游、街机、网页游戏等领域为更多的玩家带来丰富的游戏体验，希望大家能继续对弊社多多支持。

《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士》





藤本则义（游戏制作人）：《DQVII》能得到那么多玩家的喜爱，除了开心之外，我们也感到自己应该更加努力来响应大家的期待。2014年我们也会努力给大家带来更多更好的作品，希望大家能继续多多关照。



真岛真太郎（艺术总监）：2013年中不仅《DQVII》这款作品得以跟大家见面，我个人也借此认识许多游戏制作人员以及其他领域中有趣的人们，真的是十分充实的一年。2014年我也会继续在ArtePiazza中努力工作，希望大家能够继续支持！



杉村幸子（策划总监）：真心感谢购买3DS版《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士》的诸位！希望大家在2014年也能好运常在！

《勇气原点 谨为续篇》



浅野智也（游戏制作人）：在工作方面，我来年的抱负是顺利完成《勇气2》的工作，并希望通过在其中加入各种各样的事件使整个系列变得更为庞大。为了超越大家的期待我会继续加油的！而私底下的抱负则是希望能克服看牙医的恐惧感！这两个抱负的实现都需要大家的加油助威了！

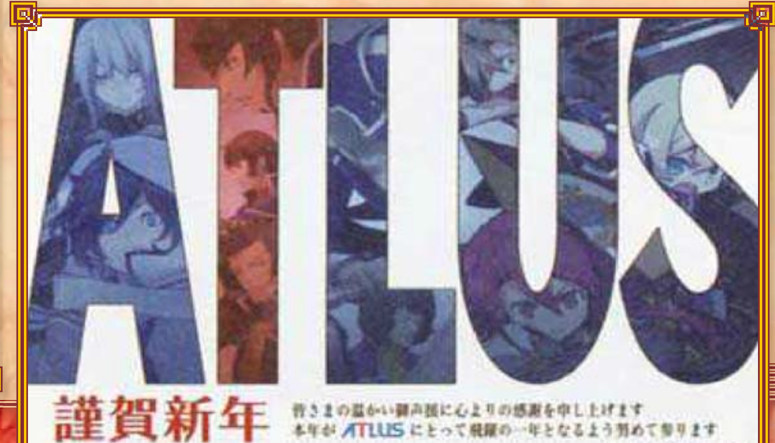




Atlus



新年快乐！谢谢大家在去年购买Atlus的游戏作品。2014年我们将会以6月5日预定发售的《Persona Q 暗影迷宫》打头阵，并陆续发售多款游戏作品。2014年也是Atlus的25岁生日。今后我们还会继续为诸位玩家奉上大家所喜爱的作品，敬请期待。最后也请诸位继续多多关照，希望今年所有的玩家也能顺顺利利地度过无与伦比的一年。





《新・世界树迷宫 千年少女》



小森成雄（游戏总监）： 大家好，我是《世界树》的游戏总监小森。2013年弊社顺利推出了《新・世界树迷宫 千年少女》。如果诸位玩家能充分享受到游戏的乐趣的话身为制作者的我们也会感到一样开心的。2014年是Atlus品牌创立的25周年纪念。届时将会有许多与此相关的消息传达给大家，敬请期待。

《真・女神转生Ⅳ》



山井一千（游戏总监）： 今年顺利发行了3DS平台的RPG游戏——《真・女神转生Ⅳ》（以下简称《真Ⅳ》。它同时也是一款适合玩家们在冬夜玩耍的RPG游戏。如果诸位玩家能在被炉中悠然自在地一边吃着橘子，一边玩《真Ⅳ》的话我们将会无比开心。2014年对我们团队来说是“为了制作新作而宅在工作室”的一年。但《真Ⅳ》的世界还是会因为《真Ⅳ》的漫画单行本和设定资料集的发售而热闹非凡吧。并且大家期待已久的游戏原声也会发售。2014年的《真Ⅳ》和Atlus也要拜托大家继续关照了。







新年快乐！去年Capcom在大家的关照下迎来了创业30周年！在此我们向大家深表谢意。接下来为了不负玩家的喜爱，并在今后顺利迎来创业40年、50年的周年纪念，我们也会加倍努力的。在今年我们首先会为大家提供更多超越2013年的绝赞游戏，敬请期待！最后希望在新的一年里，诸位玩家也能有无与伦比的收获。

《怪物猎人4》





辻本良三（游戏制作人）： 我是《怪物猎人4》（以下简称《MH4》）的制作人辻本。2013年《MH4》顺利发售，与大家许久没有见面的“怪物猎人狩猎祭”的活动也在全国多个地方成功开展。虽然是十分忙碌的一年，但它也给予了我们无限的动力。来年我们就将迎来“《怪物猎人》系列”的10周年，为了让各位玩家能一直沉浸在《怪物猎人》游戏内外的乐趣中，我们也会投入更多的心血。那么2014年也请多多关照“《怪物猎人》系列”和Capcom吧！

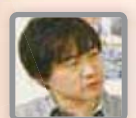
藤冈要（游戏总监）： 我是《MH4》的总监藤冈。去年在各界人士的帮助下，《MH4》顺利地与广大玩家见面了。并且许多玩过游戏的玩家都对游戏给予了“十分有趣”的评价，这让我们一同参与开发的工作人员也感到十分开心。2014年将迎来《怪物猎人》的10岁生日。在此我个人想对一直支持这个系列的玩家和工作人员们深表感谢。并且在迎来具有纪念意义的2014年之际，我个人也感到十分庆幸能亲自参与到这个游戏系列的制作。在接下来的一年中，除了对长久以来支持“《怪物猎人》系列”的大家表示感谢外，还希望能给大家带来更具有系列新起点意义的作品。为了让大家感受到我们的诚意，目前关于10周年的各项企划也在进行中。以10周年纪念为契机，“《怪物猎人》系列”一定会发生更多的进化。那么2014年也请多多关照了！

《逆转裁判5》



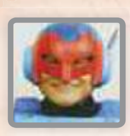


江城元秀（游戏制作人）： 2013年对我来说最有意义的事情就是7月25日发售的《逆转裁判5》了。这也是“《逆转裁判》系列”首次挑战收费DLC要素，此次的尝试也得到了玩家们热烈的反响，这让我们受益匪浅，在此深表感谢。2014年也希望能制作出比本作更能激起玩家兴趣的《逆转裁判》新作，所以也希望大家继续多多关照了！



山崎刚（剧本总监）： 《逆转裁判5》是以“法庭崩坏”为主题制作的游戏。自游戏在2013年夏天发售以后，不少玩家热烈地回应说这是一部让人“泪腺崩坏”的作品，但也有一些玩家对游戏提出了严厉的意见。在我们接收这些意见时不知不觉就到了年关。大家的反馈不仅为我们制作新的作品提供了参考意见，也给予了我们更多的动力！2014年也让我们像心音酱那样全力奔跑吧，那么请继续多多指教！

《机灵粉碎者》



巴纳队长： 爆热新年快乐！2014年也是爆热的全新一年啊！去年发售的《机灵粉碎者》也将在2014年掀起更高的高潮！与游戏联动的“机灵金属”也会在2014年陆续发售！也就是说游戏会继续追加全新的外传！那么诸位请务必将本作继续玩下去！并且务必带着爆热的心情继续享受游戏！2014年也请继续留意《机灵粉碎者》的动向啦！



Level-5

承蒙关照，2013年我们顺利发行了《妖怪手表》、《奇迹滑触》等全新的游戏作品，并顺利迎来了15周年这一重要阶段。在此对多年来支持我们的玩家衷心表示感谢。新年初始也会有聚集着惊喜与感动的作品来到大家面前，敬请期待！



《雷顿教授与超文明A的遗产》

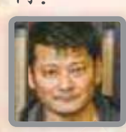
鲁库与雷顿现在正看着你呢！所有的谜底都解开了吗？



铃木纯（艺术总监）： 今年也请多多关照《雷顿》吧！将头脑和压岁钱都用起来吧！



熊谷宇佑（程序总监）： 祝大家来年顺利！



西浦智仁（声效总监）： Play the Game！









《雷电十一人GO银河 大爆炸·超新星》

日野晃博（游戏制作人）：请好好享受《雷电十一人GO银河》的游戏乐趣吧！

长野拓造（人物设计）：2014年也请多多关照啦！

《纸盒战机大战》

全体游戏制作人员：《纸盒战机大战》，2014 Happy New Year！

《妖怪手表》

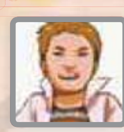
不是年糕是告密者啊！地缚猫都睡得流口水了！这就是Level–5送给大家的全新世界——可爱的妖怪世界！

本村健（游戏总监）：今年也要快乐地关注《妖怪手表》哦~！

西乡宪一郎（声效总监）：今年也请多多关照《妖怪手表》！

MarvelousAQL

《魔法工厂4》

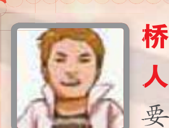


桥本义文（游戏制作人）： 在启动《魔法工厂》这一开发项目时根本没有想到这个游戏系列可以持续这么多年。并且不仅游戏受到了诸多玩家的欢迎，漫画也在好评连载中。作为一个在日常无法企及的幻想世界中开展的生活化游戏，我们制作人员也想对这个系列进行更深层次的挖掘，比如增加一个嫉妒心超重的候补女主角什么的。







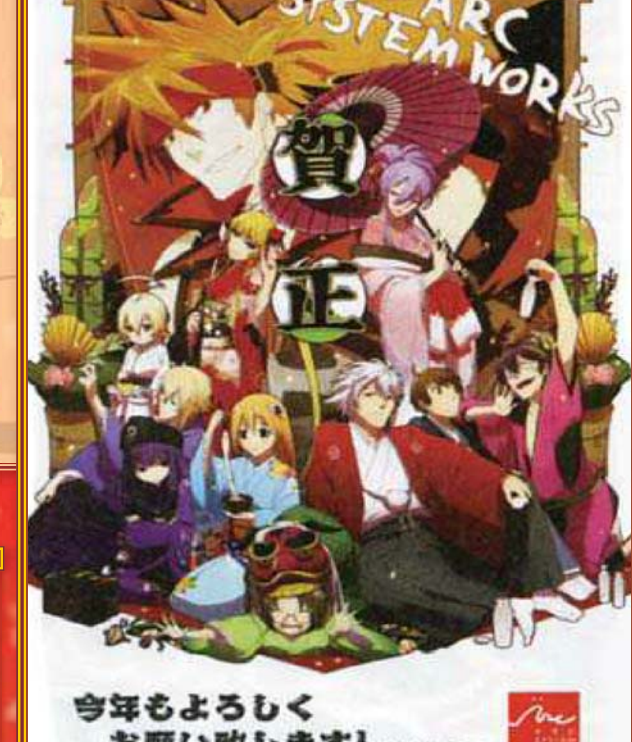


桥本义文（游戏制作人）： 到了2014年终于要迎来《牧场物语 连结新天地》的发售日了。如果大家能把压岁钱留下来购买本作的话，我们会非常开心的！在本作中玩家们可以体验到与他人“连接”的快乐，并且游戏中也加入了很多新要素。请与家人和朋友一起享受牧场生活的乐趣吧～



Arc System Works

新年快乐！Arc System Works在去年迎来了25周年纪念，公司也为旗下的多款游戏品牌的创立和发售举行了纪念活动。并且《苍翼默示录》的动画化也是一件让人印象深刻的事，真是充满回忆的一年啊……十分感谢诸位玩家长年的支持。2014年旗下的招牌作品——《罪恶装备》也将会有大动作！今年也请各位期待Arc System Works推出的游戏作品吧！







Idea Factory Compile Heart

2014年10月，Idea Factory将会迎来创立20周年的纪念。能达到20周年这个高度，离不开诸位玩家和相关人士的支持，在此请允许我们深表感谢。在充满纪念意义的2014年，弊社的工作人员们还会像以往一样全力制作让玩家们满意的游戏作品。啊，但是，还是会像以往一样干一点出格的事情，敬请期待。

Acquire

2013年发售了《灵偶异界》和《秋叶原之旅2》，《征龙之路》也迎来了1周年，真是值得纪念的一年啊。2014年的Acquire就要满20岁了！虽说如此，我们还是无法变成稳重的大人呢，只能用Acquire风格的难搞作品来招待你啦！





Gungho

新年快乐。2013年的8月29日我们在PSV平台上发行了《仙境传说 奥德赛 ACE》，12月12日在3DS平台上发行了《智龙迷城Z》等原创作品。今年我们也会在家用游戏机、智能手机、PC等平台上专心开发“有趣果汁100%（おもしろ果汁100%）的游戏。并准备了许多特别的企划，例如今年我们会去参加浅草桑巴狂欢节的活动，以此向大家传递“感动与快乐的体验”。2014年也请大家期待Gungho的表现吧！

Rocket

新年快乐。去年弊社发行了系列作品中较为少见的动作类作品——《徽章机器人 双人战 甲虫版・锹形虫版》，这也是去年让我们印象极为深刻的一件事。今年我们全员也会继续力争为玩家带来更多有趣的游戏作品。我们也有许多还未发表信息的新作，敬请各位玩家期待！



日本一Software

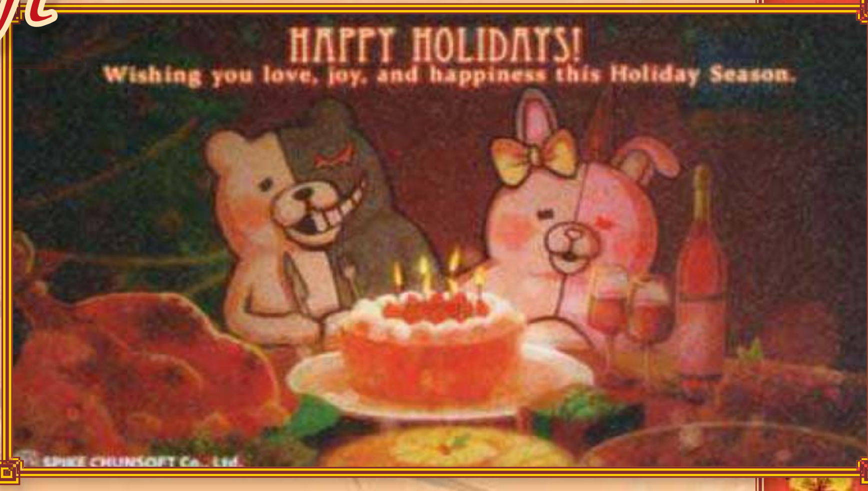
今年我们将迎来公司成立20周年和《魔界战记》10周年的纪念，在大家的支持下我们顺利地成长到了现在，在此深表谢意。今后我们将开发更多全新的代表作品，也会继续尝试各种各样的挑战，希望大家能多多支持，那么今后也请各位多多关照了！





Spike Chunsoft

2013年，借由《弹丸论破》动画的放送，这个游戏系列也经历了巨大的飞跃。并且弊社在2013年也为玩家提供了《弹丸论破1・2 再装填》、《进击的巨人 人类最后之翼》、《泰拉瑞亚》等内容丰富的游戏作品。不知诸位有没有充分体验到这些游戏所带来的乐趣呢？今年，Spike Chunsoft也会继续为大家带来具有弊社风格的作品，并会在其中加入更多会玩家满意的内容。届时将会有多部玩家们翘首以盼的作品登场，敬请期待。



Koei Tecmo

新年快乐。去年由《讨鬼传》打头，弊社的游戏作品都得到了玩家们的巨大支持，在此请允许我们深表感谢。2014年将迎来《战国无双》10周年和NeoRomance的20周年纪念——可谓是十分有纪念意义的一年。请诸位玩家多多关注这两个系列的全新展开！并且我们制作人员也会一同努力，以期能制作出更多满足玩家需求的高品质作品。那么今年也请多多指教了！





SEGA

2014年的SEGA也会继续保持突飞猛进的势头。1月开始会有全新的游戏作品、突破常规的创新型作品以及备受关注的系列最新作陆续与大家见面，这些作品都是我们想向大家推荐的诚意之作，特别是会与PS4同时发售的《如龙 维新》——在这部发生在幕末年间，以坂本龙马为主角的游戏作品中究竟会上演怎样的爱恨情仇呢？2014年也请大家期待来自SEGA的挑战。今年也请多多指教了！



Falcom

2014年将迎来“《轨迹》系列”10周年！《英雄传说 闪之轨迹》的最新续作也正在全力制作中，这将会成为十分符合10周年纪念主题的最高杰作，敬请期待！

NBGI

为了让大家绽放笑颜，今年弊社也给诸位玩家带来了包含着“欢乐”与“感动”的丰富游戏内容与服务。为了让更多的玩家享受到游戏的乐趣，我们会不断“进化”，并持续发起“挑战”，敬请期待！





文 胧月 美编 咕噜

作为第一款登陆PS2的《FF》，多年前的《X》刚一问世就以绝代风华倾倒众生。那时游戏界的做派普遍较为硬朗，加上招牌的树大招风，华丽外表难免会惹来内涵苍白的非难。然而十多年过去，幸田来未都已经经历了从新人到天后的蜕变，比她更早展露头角的本作依旧带给我们极具冲击性的游戏体验，进而对当今业界心存质疑。不牢骚了，跟随攻略来领略这款绝不会让你失望的游戏吧。





光盘视频收录 POCKET HALO

最终幻想X HD版

PSV

ファイナルファンタジー X HD リマスター

Square Enix	日版
2013年12月26日	1人
3990日元	对应交叉存档/PSV TV

角色扮演 RPG





键位	地图画面	菜单画面	战斗画面
方向键/左摇杆	角色移动	光标移动	光标移动/切换指令栏
右摇杆	–	快速翻页	翻阅CTB
○	对话/调查/确定	确定	确定
×	取消/按住时移动可步行	取消	取消
△	打开菜单	–	防御
□	招募水球选手	–	–
L	–	切换角色	调出待机队员菜单/在该菜单下移动光标
R	–	切换角色	在待机队员菜单下移动光标
START	暂停	–	–
SELECT	–	–	开关上方的帮助条
触摸屏	快速回复	–	–
L+R+START	退出当前游戏并返回主菜单		



队伍

我方队伍由泰达（ティ－ダ）、尤娜（ユウナ）、瓦卡（ワッカ）、露露（ル－ル－）、奥隆（ア－ロン）、基马利（キマリ）和琉库（リュック）7名角色组成，初期玩家只能操作泰达一人，其他角色随着剧情的推进陆续加入。同时上场作战的角色最多只能3人，但玩家可以在战斗中用L键调整上场角色的人选。



CTB是Count Time Battle的简称，并非为大量《FF》作品所惯用的全即时ATB制。敌我双方根据其敏捷度（すばやさ）和行动内容，决定下一次行动的顺位。敏捷度越高、动作幅度越小，距离下次行动的间隔便越短。在战斗中选择指令时，可看到屏幕右上方的CTB窗口变动，自上至下表示当前敌我双方所有单位的行动次序。选择指令的过程中时间并不会流逝，玩家可细心思考战况。

待机时间越短的角色越能尽早地执行下一回合，角色头像左边的紫色区域范围越大、颜色越深，表示待机时间越长。

待机时间原则上由“基本待机时间 × 待机时间倍率”来决定，如果是战斗初始阶段，还要再在这个公式后面“+战斗开始时补正”，战斗开始补正在“0～-9”的区间内随机抽选。基本待机时间由角色的すばやさ决定，以下是基本待机时间与すばやさ的对应参照表。

すばやさ	基本待机时间
1	28
2	26
3	24
4	20
5～6	16
7～9	15
10～11	14
12～14	13
15～16	12
17～18	11
19～22	10
23～28	9
29～34	8
35～43	7
44～61	6
62～97	5
98～169	4
170～255	3



注1：待机时间在スロウ状态下变为2倍，ヘイスト状态下变为一半（省略小数点后）。
注2：待机时间的上限为255。
注3：发动先制攻击或角色拥有“さきがけ”的角色，战斗开始时的待机时间固定为0，即立刻行动。
注4：战斗不能的角色停止一切时间计算。
注5：从睡眠状态到苏醒、从战斗不能状态复活时，待机时间倍率为3。

待机倍率则根据采取的行动而定，以下是待机时间倍率对照表

行动类型	待机倍率
普通攻击	3
使用道具	2
武器交换	1
防具交换	1
逃跑	1
队员切换上场	0
防御	2
召唤（尤娜限定）	3
TRIGGER COMMAND	3
特殊	每项不定，一般小于3
魔法	每项不定，一般大于3，魔法等级越高倍率越大
技	每项不定，一般大于3
OD技	每项不定，均大于3。一些特别夸张的OD，比如露露的T・アルテマ达到恐怖的10

先制攻击

战斗开始时敌我双方均有12.5%的几率发生先制攻击，战斗开始待机时间为0。被动技能“さきがけ”的优先级高于先制，即我方拥有“さきがけ”的角色将抢在成功先制的敌人之前行动，不过对己方并没有这种优先级。假设我方成功先制，那么拥有“さきがけ”的角色未必第一个行动，而可能是其他队员。

一些令待机时间变化的行动

部分行动令待机时间出现变化，合理利用这一点，能够在阶段内尽可能多地增加己方角色的行动次数，并减少敌方行动次数。

行动名称	对待机时间的影响
スロウ、スロウガ、银の砂时计	变为两倍
ヘイスト、ヘイスガ、チョコボの尾、チョコボの羽	减半（非ゾンビ状态）/ 变为 1.5 倍（ゾンビ状态）
拥有弱延迟效果的行动，如ディレイアタック、ソニックウイング、金の砂时计	对象的基本待机时间 ×1.5（省略小数点后）
拥有强延迟效果的行动，ディレイバスター	对象的基本待机时间 ×3
拥有恐吓效果的行动（おどす、天からの一击等）	恐吓成功后，在恐吓方行动前，被恐吓方的待机时间暂时停止



角色的基本数值，决定着该角色大致的培养方向。一些被动技能、指令技能、魔法、道具和琉库的 OD“调合”能够在战斗中引起能力值的一时变化。被动技能是指附加在装备上的固有技能，被动技能直到战斗结束或角色战斗不能时都能常时发挥作用。

能力值对角色强度的影响

在菜单下查看角色的能力数值，能够大致把握角色的基本强度。

能力数值	作用	上限
HP	角色的红，减为 0 时进入战斗不能状态。全员战斗不能时判定为 GAME OVER	通常时 9999，突破上限后 99999
MP	角色的蓝，在使用魔法或技能时消耗。MP 不足时将无法使用对应技能或魔法	通常时候 999，突破上限后 9999
攻击力	影响物理攻击的伤害值	255
魔力	影响魔法攻击的伤害值、回复魔法的回复量	255
魔法防御	影响对魔法攻击的防御力	255
すばやさ	影响角色的待机时间	255
运	影响普通攻击、技能的命中率和会心率	255
回避	令对方普通攻击和技能的命中率下降	255
命中	影响普通攻击和技能的命中率	255

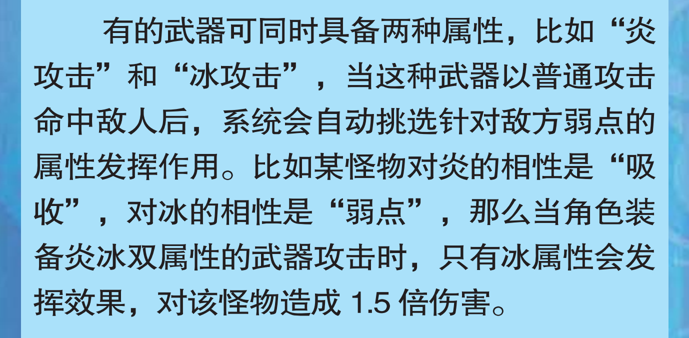
属性

本作拥有炎、雷、水、冰、圣 5 种属性，在恰当时机有针对地选择属性，能对伤害值造成显著影响。

属性左右伤害量

任何敌人对 5 种属性均有自身的相性，相性有弱点、半减、无效、吸收 4 种，弱点为 1.5 倍伤害，半减为 0.5 倍，无效为完全免疫，吸收则还会将该属性作为回血手段（比如对炎系怪物使用炎系魔法）。不光是魔法，角色武器上的被动技能也能使普通攻击附带属性。炎与冰互相对立克制，水与雷互相对立克制，圣属性对ゾンビ状态的敌人有绝好的杀伤效果。

多属性复合



有的武器可同时具备两种属性，比如“炎攻击”和“冰攻击”，当这种武器以普通攻击命中敌人后，系统会自动挑选针对敌方弱点的属性发挥作用。比如某怪物对炎的相性是“吸收”，对冰的相性是“弱点”，那么当角色装备炎冰双属性的武器攻击时，只有冰属性会发挥效果，对该怪物造成 1.5 倍伤害。



以一定数字以上的伤害值成功打倒敌方会出现 OVER KILL 字样，表示“过剩攻击”，过剩攻击是本作的特殊系统。

通过 OVER KILL 增加战斗报酬

每个怪物都设定了一个固有的 OVER KILL 伤害值，当角色能以超过该值的攻击给怪物施以最后一击，即会出现“OVER KILL”字样。OVER KILL 成功发动后，该场战斗获得的 AP 值变为 1.5 倍，获得的道具奖励也将变为 2 倍。

晶球盘

本作没有传统 RPG 中的等级概念，但战斗中依然可以获得经验值（本作中标记为 AP）。只有在战斗中行动过的角色才能获得 AP，即全场待机的角色无法获得。此外，战斗结束时处于石化、战斗不能、逃跑、被吹飞（吹き飞ばし）的队员也不获得 AP。获得 AP 后角色并不提升自身等级，而是获得晶球盘中的 S.lv。每一点 S.lv 允许该角色在晶球盘中移动一格，玩家可以消耗スフィア类道具让该角色习得当前所处格子以及邻格上的技能、魔法或数值强化。无论角色获得多少经验，如果不走晶球盘，其能力也是无法显著提升的。

角色依靠晶球盘成长

晶球盘的外观就像一个巨大的双六棋盘，几百个圆形的单元之间以线连结，角色们可以在上面像棋子一样移动。流程中当剧情发展到サルベ－ジ船时开放晶球盘功能。

两种晶球盘

晶球盘有通常和上级者向两种，在 NEW GAME 时选择，之后的流程中不再允许更改。两个晶球盘除了构造之外，能够习得的技能也有些许不同，它们的详细特征如下：

通常晶球盘：角色之间的区域区分得非常明显，并且以晶球锁断开，能够一目了然地把握角色的成长方向。但是如果不借助特别的晶球，所有玩家以这种方式培养出的角色都千篇一律，缺乏特色。不过通常晶球盘总共有 860 个格子，比上级者向还多 55 个，对于以究极角色为养成目标的玩家来说，通常晶球盘也是不错的选择。

上级者向晶球盘：即便不使用特殊的晶球，角色之间也能自由地渗透彼此的区域，育成自由度非常高。虽然单元格没有通常盘多，但可以比通常盘更早地习得上位魔法。但正因为自由度高，所以一旦玩家的走盘路线出现偏向，很可能为攻关带来麻烦。

获得 AP 提升晶球等级（S.Lv）

AP提供了角色在晶球盘上行动的驱力，而晶球道具（×××× スフィア）则是角色习得单元格上的技能、魔法和数值的钥匙。角色的 S.Lv 提升后，如果玩家暂时不清楚该角色的培养方向，可以先不用走格，将 S.Lv 存着，注意其上限为 99，一旦到达上限最好先消费掉一些，以免浪费 AP。

与 AP 相关的被动技能

通过打倒怪物可以获得 AP，而被动技能“ドライブを AP に”也是另一种大量获得 AP 的手段。其他还有若干改变 AP 获得量的被动技能。

被动技能名称	对 AP 的影响
ドライブを AP に	角色的 OD 槽不再积累，但相应地可以获得 AP
AP2 倍	获得 AP 量翻倍
AP3 倍	获得 AP 量变成 3 倍
AP なし	不获得 AP

消费 S.Lv 在晶球盘上移动

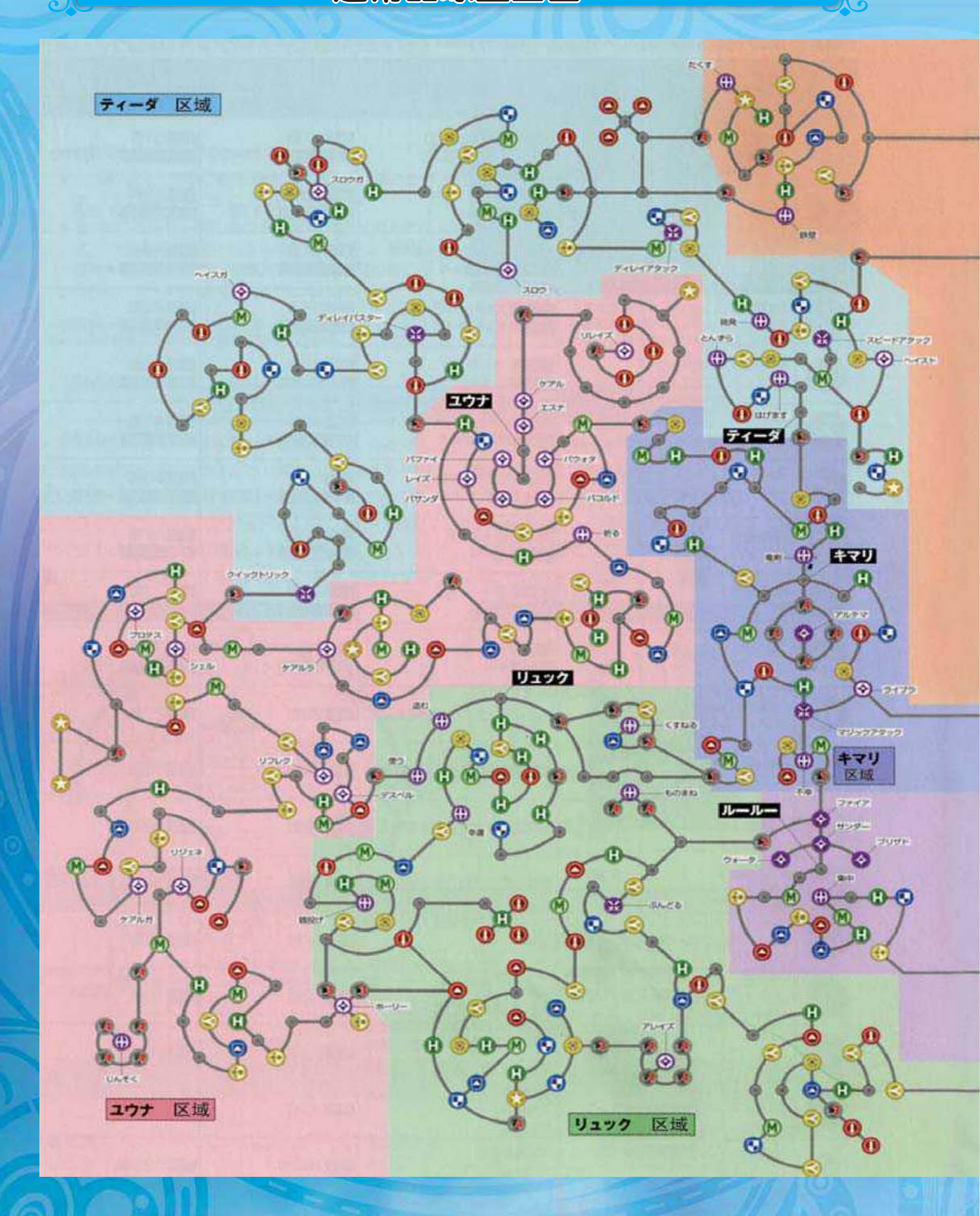
角色在晶球盘上向从未踏足过的区域移动时，每移动一格需消耗 1 点 S.Lv 值，而如果要返回已经走过的路线，则 1 点 S.LV 可令角色移动 4 格。通过消耗“移动スフィア”这样的道具，可以让角色移动到没有被线所连结的格子上。

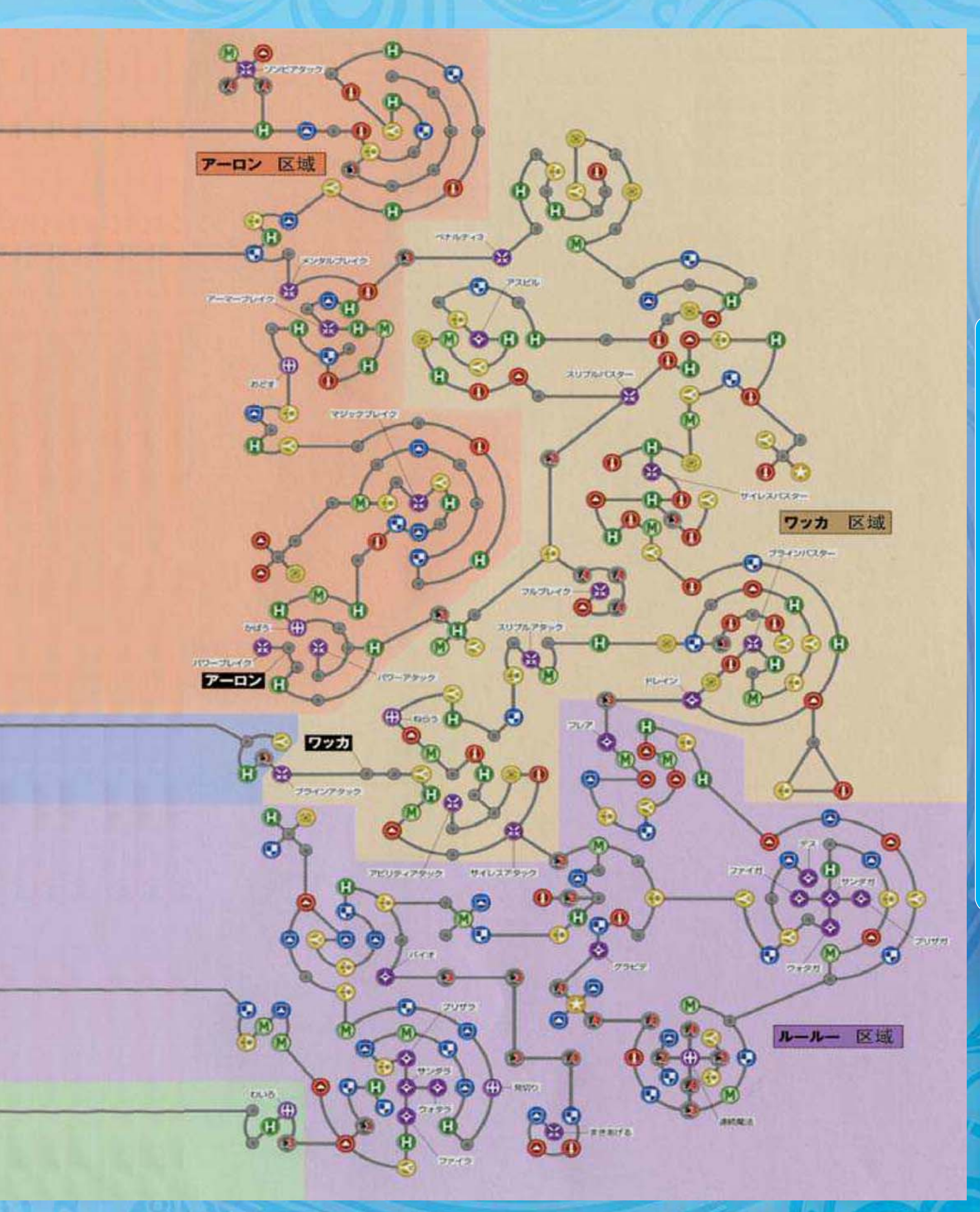
使用晶球类道具发动盘上的成长晶球

让角色习得晶球盘上的技能，需要消耗对应的晶球类道具。晶球类道具除了发动成长晶球，还有许多具备特殊效果的。晶球盘并不会被所有角色此消彼长地瓜分，角色之间的成长彼此独立，同一个格子上的技能允许被多名角色习得。



通常晶球盘全图




アーロン 区域
ゾンビアタック
メンタルブレイク
アーマーブレイク
おどす
マジックブレイク
アスピル
スリプルバスター
サイレスバスター
ワッカ 区域
ブラインバスター
フルブレイク
スリプルアタック
かばう
パワーブレイク
アーロン
パワーアタック
ドレイン
ねらう
フレア
ワッカ
ブラインアタック
サイレスアタック
デス
ファイガ
サンダガ
ブリザガ
ウォタガ
バイオ
グラビデ
ブリザラ
サンダラ
ウォタラ
ファイラ
まきあげる
連続魔法
ルールー 区域

上级者向晶球盘全图

ルールー 区域

ユウナ 区域

リュック 区域

リュック

ティーダ

ワッカ 区域

アーロン 区域

ティーダ 区域

キマリ 区域

キマリ

ユウナ

ルールー

ワッカ

アーロン



敌我双方都会发生的暂时性变化，包括有利和不利两种。技能、道具和 OD 技均有一定几率引发状态异常，该发生率是一个独立的参数，不受角色本身能力影响，即使是很弱的角色也有机会让强敌陷入状态异常。一些敌人会对特定的异常状态具有抗性，在攻击时出现 GUARD 字样，表示该敌人绝不会陷入此种异常。除了中毒、沉默、睡眠等司空见惯的异常状态外，还有ゾンビ（僵尸化）这种较为特殊的。中了ゾンビ的角色一定要及时用“圣水”恢复，否则该角色不但有可能被敌方以特定招式秒杀，甚至连我方的白魔法对其施加时都无法加血，反而会造成伤害。



状态异常一览

不利状态

异常状态名	状态	解除道具	解除白魔法
战斗不能	HP0 时强制进入，全员战斗不能时 GAME OVER。战斗不能的角色无法更换待机角色	フェニックスの尾	レイズ、アレイズ
毒	每次行动后扣除 HP	毒消し、万能药、アルベド回复药	エスナ
睡眠	无法行动，受到攻击后苏醒	万能药	エスナ
沉默	无法使用黑白魔法	やまびこそう、万能药	エスナ
暗暗	武器攻击命中率降到 10%	目药、万能药、アルベド回复药	エスナ
混乱	不受玩家控制，对己方队员发动攻击	万能药	エスナ
石化	变成石头无法行动，受到物理攻击会粉碎，在战斗中无法复活。全员石化后 GAME OVER	金の针、万能药、アルベド回复药	エスナ
ゾンビ	被使用回复魔法或道具会扣血，受到アイレズ、フェニックスの尾即死	圣水	–
バ－サク	不受玩家操作，但攻击力变为 1.5 倍	万能药	エスナ
死の宣告	角色头上出现计数，到 0 时强制死亡	无	–
カ－ズ	无法使用 OD，无法积蓄 OD 槽	圣水	デスペル
スロウ	角色行动频率降低	万能药	エスナ、ヘイスト
フルブレイク	同时引发パワ－ブレイク、マジックブレイク、ア－マ－ブレイク、メンタルブレイク	デスペル	–

有利状态

异常状态名	状态	敌方抵消手段
パワ－ブレイク	敌人物理攻击下降	デスペル
マジックブレイク	敌人魔法攻击下降	デスペル
ア－マ－ブレイク	敌人物理防御值归零，失去坚固属性	デスペル
メンタルブレイク	敌人魔法防御值归零，失去坚固属性	デスペル
バファイ	抵消一次炎属性攻击	使用炎属性攻击、デスペル
バコルド	抵消一次冰属性攻击	使用冰属性攻击、デスペル
バサンダ	抵消一次雷属性攻击	使用雷属性攻击、デスペル
バウォタ	抵消一次水属性攻击	使用水属性攻击、デスペル
シエル	受到的魔法伤害减半，但回复魔法的回复量也减半	デスペル
プロテス	受到的物理伤害减半	デスペル
ヘイスト	我方角色行动频率上升	デスペル
リフレク	反弹魔法，注意自己的回复魔法也会被反弹	デスペル
リジエネ	每回合自动回血	デスペル
リレイズ	战斗不能时自动复活	杀死目标一次
おどす	目标和使用者均不能行动	使用者一回合过后解除
挑发	令目标只对使用者发动单体物理攻击	使用者战斗不能、石化或离开战斗

技能



本作中特别的能力，包括主动发动的指令式技能和自动发动的被动技能两种。

指令式技能

除了回血类的技能可以在平时使用外，其他所有的指令式技能只能在战斗中才能使用。指令式技能包括技、特殊、白魔法和黑魔法 4 个系统，它们各自拥有下表的特点。所有的指令式技能都是在晶球盘上获得的，只要投入足够的时间，全角色习得所有指令式技能都是可能的。

系统	效果倾向	是否消费 MP	种类数
技	基本上是附带了特殊效果的普通攻击	消费	22 种
特殊	偷盗、使用战斗道具、掩护己方同伴等自成一派的技能	大部分都不消费	22 种
白魔法	回复或辅助效果	消费	22 种
黑魔法	基本都是魔法攻击，其中炎、冰、雷、水 4 属性占了绝大部分	消费	19 种

被动技能

被动技能除了常时发动效果的以外，还有满足一定条件方可发动的。与指令式技能的一大区别是，被动技能依附于装备品，角色自身是无法习得的。当角色装备了这些武器和防具时自动获得效果，卸除装备后立即失去。

系统	效果倾向	种类数
武器用被动技能	为攻击附带属性或特殊效果，能让武器更好地针对怪物，侧重于攻击面	53 种
防具用被动技能	获得针对属性或特殊效果的耐性，侧重于防御面	74 种



OD 技

游戏中标记为“オ－バ－ドライブ技”，是各角色和召唤兽的必杀技，只有在角色的 OD 槽蓄满变为橙色时方可发动。OD 槽的积蓄条件和积蓄速度由该角色当前设定的 OD 种类有关，以下还有 3 种积蓄 OD 槽的特别方法。

实施角色	方法	积蓄量
任意角色	被同伴使用“たくす”	将使用“たくす”的角色的既有 OD 槽完全继承过来
基马利	使用“龙剑”习得新的青魔法时	满槽
召唤兽	被尤娜以“マスタ－召唤”召唤出时	满槽

全角色 OD 技一览

泰达

剑技：在光标移动到中央黄色区域时按下○键，根据 OD 技的累积使用次数可习得新剑技。

技名	习得方法	效果
スパイラルカット	初期习得	对一个敌人造成伤害
チャ－ジ＆アサルト	使用 10 次 OD	对多名敌人随机多次伤害
エナジ－ドレイン	使用 20 次 OD	对敌方全体造成伤害
エ－ス・オブ・ザ・ブリッツ	使用 50 次 OD	对一个敌人连续攻击 8 次并造成大伤害

尤娜

マスタ－召唤：召唤出能直接使用 OD 技的召唤兽。

瓦卡

老虎机：通过在水球比赛中夺冠可习得新 OD。

技名	习得方法	效果
エレメントリ－ル	初期	转盘停下时发动各颜色对应的属性攻击，三个颜色一样为全体攻击，两个颜色一样为单体属性攻击，没有一样的颜色为无属性攻击
アタックリ－ル	ト－ナメントカップ夺冠的奖品	转动连续攻击的老虎机
ステ－タスリ－ル	战斗满 250 次且在リ－グ战夺冠	转动状态异常的老虎机
オ－ラカリ－ル	战斗满 450 次且在ト－ナメントカップ夺冠	转动ビサイド・オ－ラカ的特殊老虎机

基马利

青魔法：习得来自敌人的技能，对敌人使用“龙剑”有一定几率获得。

技名	效果	习得对象
ジャンプ	对敌一体造成伤害	初始
タネ大炮	对敌一体造成伤害	グラッド、バルサム
回しげり	对敌一体造成伤害	ビラン＝ロンゾ、铁骑 11 型
アクアブレス	对敌全体造成水属性伤害	キマイラ、キマイラロンゾ、エンケ＝ロンゾ
ホワイトウインド	我方全员 HP 回复基马利当前一半的量	ダ－クプリン
マイティガ－ド	己方全员获得バ系白魔法全种类和プロテス、シエル的加成	ベヒ－モス、キングベヒ－モス
火炎	对敌全体造成火属性伤害	ヴエラ－ハ、グレンデル、デュアルホ－ン、エンケ＝ロンゾ
自爆	以自己的性命对敌方造成大伤害	ボム、グレネ－ド、ピュロボロス、ビラン＝ロンゾ
石化ブレス	敌方全体石化	バジリクス、ヘッジバイパ－、エンケ＝ロンゾ
死の宣告	中招的敌人 5 回合后死亡	ゴ－スト、レイス、ビラン＝ロンゾ
臭い息	让敌方全体陷入各种状态异常	モルボル、モルボルグレ－ト
サンシャイン	对敌全体造成巨大伤害	オメガウエポン、すべてを越えし者

露露

テンプテ－ション：发动后拼命转动右摇杆，根据转动次数决定魔法连续轰击的技术。

奥隆

秘传：在限定时间内正确输入指令，通过寻找ブラスカ、ジェクト、ア－ロン的记忆スフィア习得。

技名	收集记忆スフィア数	效果
牙龙	初始	对敌方全体造成伤害＋ディレイアタック
流星	1 个	对敌方一体造成伤害＋吹飞效果
征伐	3 个	对敌方一体造成伤害 +4 种类的ブレイク效果
阵风	10 个	对敌方全体造成伤害

记忆スフィア收集地点一览

名称	收集地点
ジェクト・1	マカラ－ニャの森・スフィアの泉
ジェクト・2	ビサイド村・寺院右
ジェクト・3	连络船リキ号・操舵室
ジェクト・4	ルカ＝スタジアム・オ－ラカ控え室前
ジェクト・5	ミヘン街道・旧道南部
ジェクト・6	幻光河・南侧的シパ－フ乘坐场
ジェクト・7	雷平原・南部
ジェクト・8	マカラ－ニャの森・南部
ブラスカ	ガガゼト山・登山道
ア－ロン	キノコ岩街道・断崖

琉库

调合：将两种道具组合后发动特殊效果

调合配方一览

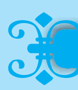
手榴弹	鱼のウロコ × 电气玉
彻甲手榴弹	パワ－スフィア × パワ－スフィア
パイナップル	パワ－スフィア ×LV1 キ－スフィア、ボムのかけら × 电气玉
ポテトマッシャ－	マップ × マップ
クラスタ－ボム	LV2 キ－スフィア ×LV2 キ－スフィア
ト－ルボ－イ	光の魔石 × 光の魔石、Lv.4 キ－スフィア ×Lv.4 キ－スフィア
ブラスタ－マイン	手榴弹 × パワ－スフィア
ハザ－ドシエル	命の蜡烛 × 命の蜡烛
カラミティボム	石化手榴弹 × 异界の影
カオスグレネ－ド	异界の风 × 异界の风
ヒ－トバスタ－	ボムのかけら × 金の针
ファイアスト－ム	ボムのかけら × ボムのかけら
バ－ニングソウル	ボムのかけら ×LV3 キ－スフィア

ヘルファイア	スモ－クボム × ボムの魂
アバドンフレイム	炎の魔石 × 毒の牙
サンダ－ボルト	落雷玉 × 金の针
ロ－リングサンダ－	落雷玉 × 落雷玉
ライトニングボルト	落雷玉 ×LV3 キ－スフィア
エレキショック	落雷玉 × 毒の牙
ブラストサンダ－	雷の魔石 × 毒の牙
ウォ－タ－フォ－ル	鱼のウロコ × 金の针
フラッシュフラッド	手りゅう弹 × 手りゅう弹
タイダルウエ－ブ	鱼のウロコ ×LV3 キ－スフィア
アクアトキシン	鱼のウロコ × 毒の牙
ダ－クネスレイン	水の魔石 × 毒の牙
コ－ルドスノ－	北极の风 × 金の针
アイスブリザ－ド	北极の风 × 北极の风、冰の魔石 × 冰の魔石
ウインタ－スト－ム	北极の风 ×LV3 キ－スフィア
ハザ－ドアイス	北极の风 × 毒の牙
コキュ－トス	冰の魔石 × 毒の牙
ネガバ－スト	黑の魔石 × 黑の魔石
ブラックホ－ル	黑の魔石 × 胜负师の魂
ス－パ－ノヴァ	至高の魔石 × 光の魔石、至高の魔石 × 至高の魔石
ウルトラポ－ション	ポ－ション × ポ－ション
オ－ルキュア－	万能药 × 万能药、毒消し × 毒消し
ウルトラキュア－	○○の记忆 × チョコボの尾 / チョコボの羽
メガフェニックス	フェニックスの尾 × フェニックスの尾
ラストフェニックス	メガフェニックス × メガフェニックス
エリクサ－	やまびこそう × パワ－スフィア
ラストエリクサ－	光のカ－テン × ハイポ－ション、アルベド回复药 × アビリティスフィア、目药 × マップ、毒の牙 x 毒消し、スモ－クボム x 目药、エリクサ－x ポ－ション、ス－パ－エリクサ－いやしの水 × いやしの水
ファイナルエリクサ－	ラストエリクサ－× いやしの水
バオ－ル	ポ－ション × 雷の魔石
メガバオ－ル	光のカ－テン × 破魔のトゲ
ハイメガバオ－ル	魔力の泉 × 魔力の泉
ウルトラバオ－ル	星のカ－テン × 星のカ－テン
マイティウォ－ル	月のカ－テン × 金の针
マイティ G	力の记忆 × 力の记忆
マイティ G ス－パ－	月のカ－テン × 月のカ－テン
マイティ G グレ－ト	チョコボの羽 × 胜负师の魂
バイタル W	ハイポ－ション × ハイポ－ション
メガバイタル W	体力の药 × 体力の药
ハイメガバイタル W	体力の秘药 × 体力の秘药
メンタル W	エ－テル × 金の针
メガメンタル W	エ－テル × エ－テル
ハイメガメンタル W	魔力の秘药 × 魔力の秘药
フリ－ダム E	万能药 × エ－テル
フリ－ダム EX	ツインスタ－ズ × ツインスタ－ズ
カルテット 9	胜负师の魂 ×LV1 キ－スフィア
カルテット 99	胜负师の魂 × 胜负师の魂、明日への扉 × 明日への扉
英雄の药	ポ－ション × リッチなサイフ
圣战の药	リッチなサイフ × リッチなサイフ
ホットスパ－	ラストエリクサ－× ラストエリクサ－
エキセントリック	ラストエリクサ－× 胜负师の魂

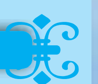


只有尤娜才能召唤的特殊战斗单位，拜访流程中各地的寺院后逐次解禁。除了流程中的 5 只召唤兽外，另有 3 只隐藏召唤兽。





代替角色战斗



召唤兽上场时，我方队员全体退居二线，且召唤兽的待机时间为零。召唤兽的 HP 降到 0 后不会 GAME OVER，而是自动切换我方队员上场。使用尤娜的 OD 技能“マスタ－召唤”时，召唤兽登场时 OD 即会满槽，因此在一些强力 BOSS 战中，可以事先让召唤兽蓄满 OD 槽，先用普通召唤释放一次 OD，然后让尤娜使用“マスタ－召唤”，可以立即再使用一次 OD，对于巴哈姆特这样的强力召唤兽而言收益很大。大部分召唤兽的操作方法基本与普通角色一致，释放 OD 时也不用任何特殊操作，点击使用即可，不过用心棒和美嘉思三姐妹的操作略特殊。

召唤兽的特征

所有的召唤兽都有一部分共同特征，一般来说它们都能使用一些特殊技能，天生对某些不利状态免疫，但也有无法像角色一样使用道具的弊端。

召唤兽共通特征

有利点

◎除了防御不能技和カ－ズ效果以外，免疫一切不利状态。

◎拥有见破る、贯通、HP 限界突破、MP 限界突破这 4 项被动技能。

◎普通攻击的命中率更高。

◎能够使用有别于普通攻击的专用攻击方式，都能使用 OD 技。

◎能够使用专用指令まもる（提升防御）、ためる（提升 OD 槽）、戻す（解除召唤）。

不利点

◎无法装备武器和防具。

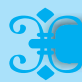
◎无法利用菜单画面的白魔法回复 HP，只有在记录点和宿屋才可回复。

◎战斗结束后不会自动从战斗不能状态中恢复。

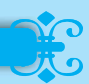
◎无法用△键防御。

◎无法使用道具。

◎无法逃跑。



召唤兽的养成

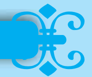


当尤娜在流程中获得召唤士の心和召唤兽の心后，可分别对召唤兽的技能和基本数值予以养成。养成技能需要在菜单的召唤兽项目中选择“おぼえる”为召唤兽附加新技能，习得新技能需要消耗道具。附加的新技能仅限于指令式技能，无法习得被动技。“そだてる”则是消耗スフィア类道具强化召唤兽的基本数值。





隐藏召唤兽



正常流程中的召唤兽只有ヴァルファァ－レ、イフリ－ト、イクシオン、シヴァ、バハム－ト 5 只，通过一些特殊手段，还能令アニマ、ヨウジンボウ和メ－ガス三姐妹加入。

アニマ获得方法

有飞空艇后来到パ－ジ＝エボン寺院处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的 6 个石像前，石像就会自动发光，之后得到アニマ。要拿到隐藏宝箱一定要先取得“破のスフィア”这个道具，大家可以看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。注意最好是在剧情时就拿到这些隐藏宝箱，否则到了后期一些寺院会由超强的敌人暗黑召唤兽看守着，这样要拿到アニマ就非常困难了。

各召唤兽的特质

召唤兽名	特质
ヴァルファァ－レ	拥有两种 OD 技，不受敌人的低位攻击
イフリ－ト	对炎属性吸收
イクシオン	对雷属性吸收
シヴァ	对冰属性吸收
ヨウジンボウ	拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能
メ－ガス三姐妹	三人同时被召唤，拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能



左上→ビサイド寺院
左中→マカラ－ニヤ寺院
左下→エボン＝ド－ム
右上→圣ベベル宫
右中→ジョゼ寺院
右下→キ－リカ寺院

ヨウジンボウ获得方法

在盗まれた祈り子の洞窟的最深处和BOSS“ギンネム”战斗后，就会提示要用钱才能雇佣到他，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。建议大家选择“真に強い敌を倒すため”，这样不但能以较为低廉的价格收服他，还能提高斩魔刀对高抗性BOSS的出现率。在交涉价格时，玩家的出价不得低于要求的一半，否则会立即决裂。而讨价还价最多进行4次，如果第四次还达不到要求，那就只能下次来交涉了，一般来说只要20万就可以收得他了。

斩魔刀：斩魔刀是可以令任何敌人即死的本作最强杀手锏，但发动几率非常低。敌人都有对斩魔刀的抗性，标记为“斩魔刀lv”，该数值越高，越是抑制斩魔刀的发动频率。计算斩魔刀的发动有一个很复杂的公式，ヨウジンボウ每次以本体攻击敌人，相性值都会得到上升，相性值越高斩魔刀发动率也越大。而玩家选择“心づけ”时支付的钱越多，并且支付的钱与当前拥有金钱的总额比值越大，斩魔刀的出现几率也越高。玩家可以通过以下方法来简单地记住提升斩魔刀出现率的方法。

1. 交涉之前选择“真に強い敌を倒すため”，注意一旦选择就无法更改了。
2. 让ヨウジンボウ不断攻击敌人，将相性值升到255。相性值的初始值为1，发动“胁差（全体）”时+3，发动“胁差（单体）”时+2，发动斩魔刀时+4。
3. 将ヨウジンボウ的OD槽蓄满。
4. 在跟强敌的战斗中支付838万8608以上的金钱，便有将近70%的几率发动斩魔刀，任何隐藏BOSS都是一刀秒杀。

メ－ガス三姐妹获得方法

首先要完成ナギ平原东的怪兽训练所中的任务之一ガガゼト山的怪兽收集，再回到怪兽训练所就可以得到奖励道具“つぼみのかんむり”。然后去ナギ平原，乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达“レミアム寺院”，在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，打败バハム－ト可以得到的“花のかんむり”。之后如果已经拥有了其他的所有召唤兽，就可以用“つぼみのかんむり”和“花のかんむり”打开寺院最里面的封印的门，获得之。



飞空艇

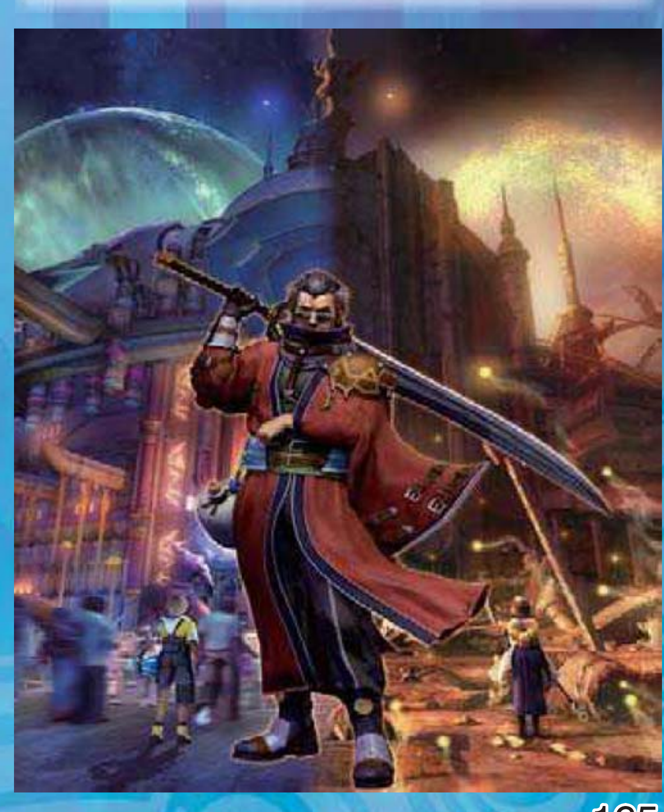
获得飞空艇后，玩家就可以在任意存档点登上飞空艇，然后跟シド对话就可以自由前往以前去过的场景了，一些特殊场景需要输入密码（インプット）或寻找特定坐标（サ－チ）才能开放。

密码解禁

名称	密码
キノコ岩街道・谷底	ごつどはんど
ビサイド遗迹1	びくとりあす
ビサイド遗迹2	むらさめ

特定坐标

名称	X坐标	Y坐标
サヌビアの砂丘	16	42
キノコ岩战场迹	42	57
ビサイド虹の泷	31	74
ミヘン海上遗迹	35	58
バ－ジ＝エボン寺院	16	57
オメガ遗迹	74	36





流程篇

游戏开始后系统提示选择晶球盘，区别为角色的成长方向是默认自动成长，还是根据玩家选择自由成长。前者选择“通常スフィア盘”，后者选择“上级者向けスフィア盘”。



ザナルカンド

操作泰达往下走，与抱球的3个孩子对话后取名，默认名字为平假名的ティ－ダ。再与右侧抱球的2个女生对话，签名之后再分别与她们各对话一次，选择任何一项都可以。往下走触发剧情对话（有个神秘的斗篷小孩），之后沿着大道前往水球会场，受到粉丝们的狂热追捧。中途的路上可拦住一个奔跑的红衣女孩，与其对话3次选择第一项可获得两个回复道具。



■选择第一项

观看完比赛中途的大灾难CG，往下走遇到奥隆，观看民众逃生的剧情事件，进入第一场战斗。二连战，选择“战う”指令即可顺利突破，注意第二场杂兵战只要打倒敌方的A、B、C即可。第三场BOSS战开始有OverDrive教学，用两人的OD技配合普通攻击即可通过。奥隆的指令为↓←↑→LR×○，泰达的为光标移到正中黄色区域时按○。

越过BOSS的尸体跟着奥隆跑，这里用记录点回复并存档。被杂兵包围，发现杂兵不断增援后按提示选择攻击タンクロ－リ－，砍5刀左右即可结束战斗。剧情后进入悬浮状态，用方向键配合×键接近平台的少年。



海の遺迹

醒来后发现自己在水中的废墟上，这里进入快捷回复教学。向→划动触摸屏可调出快捷回复菜单，可选择白魔法系回复和道具系回复两种。白魔法系回复为系统自动让队伍中拥有回复魔法的角色以最少的MP回复满HP，道具系回复为仅消耗ポ－ション或ハイポ－ション，优先使用回复剂。向←划动触摸屏或触摸菜单右上角的圆形标记可关闭该菜单。

游到箭头指示的北部陆地，石桥坍塌后与3条杂兵鱼怪交战，杀死其中两条后BOSS出现，这一战是必败的，应付一下就会发生泰达逃生的剧情。往北走进入圆顶建筑，在记录点旁边的房间中找到“着火器具”。然后前往上方的楼梯，在墙上找到“枯れた花束”。然后到圆形建筑的中央，标记着“×”的地点生火，触发小BOSS战。该BOSS攻击力并不高，中途琉库会增援帮助我们，利用她的手榴弹可对BOSS造成可观伤害，手榴弹用完后可从BOSS身上偷取，总共4枚手榴弹外加泰达的普通攻击就能消灭它。



■墙上的枯萎花束



サルベ－ジ船・甲板

被异族俘获并答应替他们做事，与黄上衣白裤子的 NPC 对话获得 3 个ポ－ション。在船体的右上方发现“アルベド语辞书第1卷”。与琉库对话观看水晶球盘的使用教学，再次对话跳进大海。按 × 键下潜，沿着铁索前往海底遗迹。


■第 1 卷所在位置



海底遗迹

调查显示器正式进入，调查尽头的悬挂物件，返回时触发章鱼 BOSS 战。琉库的普通攻击威力很小，需要让她从 BOSS 身上偷取手榴弹再使用，泰达用普通攻击即可。打到一定阶段，章鱼会躲到另一面，玩家要按←调出 TRIGGER COMMAND，先选择“身构える”，之后选择“はさみうち”固定住它，就好打许多了。



ビサイド岛

船遭到辛的袭击后到达ビサイド岛，先不要上岸，往右边游一段，可在陆地的宝箱里找到七曜之一的“月轮の印”。上岸与岛民汇合，跟随瓦卡进入村庄。中途被瓦卡推入水中，可收集一下水中的 3 处宝箱，能获得一些回复道具。


■第 2 卷所在位置

进入村庄后发生向瓦卡学习祈祷的剧情，之后自由活动，先前往村庄左边的讨伐队宿舍，跟ルッツ和ガッタ对话。门口柜台旁可找到“アルベド语辞书第 2 卷”，因为视角问题不太好发觉，走到柜台前脸向右调查即可。

进入村庄上方的寺院，往左走一段听取大召唤士的解释。左边的试炼之间暂时不能进，走出寺院去找瓦卡（道路右侧的第二间），睡觉的中途会有僧侣来找瓦卡。再度前往寺院与瓦卡对话，硬闯试炼之间。触碰墙上的印记，沿楼梯下去，调查墙上的印记获得“封のスフィア”。从后方的楼梯下去，将“封のスフィア”嵌入门上的孔。进入门内走到蓝色石台对面的墙上，触碰墙壁后进入，获得“ビサイドのスフィア”，将其嵌入蓝色石台。这时瓦卡会来与泰达汇合，但先不要推石台，返回前面墙上的红色发光处，取得“破のスフィア”，将其嵌入蓝色石台对面石室里，这样可在道路的最深处获得尤娜的武器ワイズロッド。推动石台进入地下，观看尤娜正式成为召唤士后的一系列剧情，第二天和尤娜一众人出航。

一路上要经历几场固定战斗，掌握好瓦卡的对空攻击、黑魔法的属性相克和召唤兽的使用。来到海滩上与送行的村民多对话，可获得一些物资和金钱，最后上船离开。

连络船リキ号

在船上先到下层收集一下宝箱，在动力室的尽头地上可发现“アルベド语辞书第 3 卷”。另外可对下层的オオアカ屋进行投资，投资后在购买道具时可享受一定的打折优惠。与瓦卡和尤娜分别对话两次可推动剧


■第 3 卷所在位置

情，触发与辛的 BOSS 战。

第一战对付辛和 3 个杂兵，将 3 个杂兵全部消灭后会源源不断地陆续补充，因此只要打倒其中 2 个，让瓦卡、露露或尤娜的召唤兽集中攻击 BOSS 本体。第二战对付辛的碎片，我方只有泰达和瓦卡两人出战，让泰达先用“はげます”提升我方攻防，瓦卡用“ブラインアタック”攻击 BOSS 本体。

ポルト=キ-リカ

辛袭击水边村庄的剧情后，沿着路一直往左上走，观看异界送的剧情。结束后先到各个房屋里收集一下宝箱，在宿屋左边找到一名孩童将其救下后，就可以到瓦卡旁边的房屋中获得一个宝箱奖励，此外该房屋中的圆形柜台上还能找到“アルベド语辞书第 4 卷”。与瓦卡对话完毕后，从村庄左上方的道路进入森林。


■第 4 卷所在位置

キ-リカの森

在森林中遭遇的第一场战斗会出现青魔法教学，让基马利用“龙剑”命中对手，就有一定几率习得敌方技能。森林中央的 BOSS“はぐれオチュー”较为强力，但可打可不打，不打的话就绕过去直达寺院，不过打过该 BOSS 再和森林中的讨伐队员对话，可获得一些道具奖励。该 BOSS 的弱点为炎，露露或召唤兽的黑魔法均有明显效果，己方 HP 较低时注意回复，以防全灭。



キ-リカ寺院

走出森林到达寺院区域，沿阶梯向上遭遇 BOSS“シンのコケラ：グノウ”。该 BOSS 由本体和两只触手组成，本体对物理有较强抗性，触手则吸收物理伤害，并且会阻挡我方针对其本体的魔法攻击。正确的攻击顺序是先用炎系魔法消灭触手，然后用炎系魔法攻击本体，会让 BOSS 破壳而出，最后再总攻。打倒 BOSS 后进入寺院。



进入寺院的试炼之间，开始泰达会被留在地面上，稍等一会待升降台回到原位，往前走触发剧情，泰达被ドナ的保镖强行扔到地下。进入后先取下黄色石台上的“キ-リカのスフィア”，安到门边的嵌孔中发出火焰，再取出。手持キ-リカのスフィア进入下一个场景，将其嵌入中央的嵌孔，等墙上出现印记后取出，放到两边的任一嵌孔中。触摸印记进入下一个场景，取下右侧的キ-リカのスフィア，令火熄灭，将该キ-リカのスフィア放到前一个场景两边的任一嵌孔中（正好让两个キ-リカのスフィア对称放置）。取出蓝色石台上的“封のソフィア”，放到之前第二个キ-リカのスフィア的位置上，令门打开，里面有“破のソフィア”，可以先不拿。踩一下发光的地板，让蓝色石台到达该场景，将石台推到发光地板的位置上，再将任意一个キ-リカのスフィア放到蓝色石台的嵌孔，令地面塌陷，露出下层的水晶。到下层取出第三个キ-リカのスフィア，放置到一边后将破のソフィア镶嵌到下层的嵌孔，露出宝箱后获得“炎神の小手”。最后把任意一个キ-リカのスフィア嵌到最里面的门边，取出后进入，观看一系列剧情。

连络船・ウイノ号

从寺院返回水上村子，走到最下方尤娜等人的聚集处，选择乘船前往ルカ。船上的操舵室里可找到“アルベド语辞书第 5 卷”。

到下方的甲板上触发尤娜替泰达辩解的剧情（注意在这之前不要偷听瓦卡和露露的谈话），剧情完毕后再次与尤娜对话，然后从甲板的楼梯上偷听瓦卡和露露的对话，需要连续听 4 次。听完以后走到上方甲板的球旁（在这之前建议存个档），玩一个迷你游戏，需要用方向键或左摇杆 + ○键来应对屏幕上不同方向出现的回忆话语，比如出现在上方的句子是↑ + ○，出现在中央的句子是○，顺利完成后可习得“**ジェクトシュ－ト**”，PSV 的方向键不太方便操作，建议用摇杆。


■第 5 卷所在位置

港町ルカ

与尤娜对话完毕后到达港口城市**ルカ**，先按系统提示向上方走，触发**マイカ**总老师和**シ－モア**的剧情。观看完水球教学后从休息室左侧的走廊里（需要从柜台左侧的门进去）找到“**アルベド**语辞书第 6 卷”，按提示出门与尤娜汇合，先不要急着触发剧情，收集一下该区域的宝箱，**ルカ**港的的 1 番、2 番、5 番**ポ－ト**都有宝箱，找全后可从**メインゲ－ド**往下进入港町的第二区域。


■第 6 卷所在位置

ルカ剧场的接待柜台区域（**ルカ＝シアタ－・**受付）可找到“**アルベド**语辞书第 7 卷”。前往右上方的町**はずれ**跟**ルッツ**和**ガッタ**对话，进入中央广场正上方的酒吧发生争执事件，尤娜被人掳走。返回港口区域，在 2、3、4 番**ポ－ト**各触发一场剧情杂兵战，之后从 4 番**ポ－ト**上船触发 BOSS 战。

BOSS“**アルベドシュ－タ－**”的弱点为雷系魔法，先让露露对着旁边的吊车（**クレ－ン**）使用三次**サンダ－**，再让泰达使用 TRIGGER COMMAND 里的“**クレ－ン**”，待吊车拔出 BOSS 的核心后，再让露露用雷系魔法攻击一两轮便可胜利。


■第 7 卷所在位置

救出尤娜后看完瓦卡水球比赛胜利的剧情，去休息室（地下**フロア** A）与躺着的瓦卡对话，参加水球决赛。无论胜利与否都能继续推动剧情，想获得胜利也并不难，让泰达尽量少被包围，在靠近对方球门时突破一名防守队员再射门，基本就可以进球。球赛结束后是一场固定杂兵战，会增援很多批，但基本都能秒杀。之后奥隆登场，打过一个杂兵和小 BOSS 后进入自动剧情。奥隆加入队伍后按系统提示走到町**はずれ**，再与尤娜对话后到达**ミヘン**街道。这里返回**ルカ**，在之前水球选手休息室的柜子里（从左到右的第二个）可找到七曜中的“水星の印”。



ミヘン街道

进入**ミヘン**街道，存档点会升到 Lv2，今后可以通过存档点随时前往水球场。这条街道比较和平，没有 BOSS，一路向前赶路即可。路上的行人都对话一次，可以获得不少道具。初始场景的右上角有一名召唤士**ベルゲミ－ネ**，与她对话可进行召唤兽对决，胜利后获得“**こだまの**指轮”，失败同样获得“旅人の指轮”作为奖励，稳赚不赔的买卖，一定要去取得。只要我方任一召唤兽的 OD 槽满槽，两发 OD 即可取得胜利。街道南部的“炎神の指轮”、中央部入口处的“Lv.1 **キ－スフィア**”也都务必拿到，因为在触发完街道北端的落日剧情后就无法获得了。

进入街道的北端可看到一个宿屋，进去

再出门触发落日剧情，之后过夜。第二天在宿屋内自动获得“Lv.1 キ－スフィア”和“アルベド语辞书第 8 卷”。出门再次靠近宿屋触发与“チョコボイ－タ－”的 BOSS 战，本战有以下四种战斗结果：

1.BOSS 被杀死：开通到北端的新路

2.BOSS 被推下悬崖：获得两个“Lv.1 キ－スフィア”，且开通到北端的新路

3. 我方被推下悬崖：不获得战利品，开通到北端的旧路

4. 我方全灭：GAME OVER。

也就是说，只要我方不被全灭，游戏都可以进行下去，只是报酬不同，最好的解决方法是将 BOSS 推下悬崖。BOSS 的弱点为“暗暗”和火系魔法，在站立时拥有坚固特性，需要用带贯通的武器和火系魔法将其打翻在地，然后再追加攻击即可将其往悬崖边推。BOSS 的“ぶちかまし”会反过来推我方，最好用“ディレイアタック”来减缓它的行动频率，否则拉锯回合过多，有可能导致未将其推下悬崖就将其杀死的情况。



■第 8 卷所在位置

战斗胜利可免费骑乘一次陆行鸟，之后再想骑乘就得花费 1000 块钱。陆行鸟的好处是免踩地雷遇敌，在左上方的倒 U 型地图即新道北部，调查路边的黄色羽毛可到达高台上取得宝箱。另外依然在新道北部的地上可找到“アルベド语辞书第 9 卷”。从新道北部到达北端，先不要急着前往キノコ岩街道，往下在旧道南部的最下方可找到七曜里的“土星の印”。旧道北部和南部的地上各有一根黄色羽毛，调查后同样能找到宝箱。



■第 9 卷所在位置

キノコ岩街道

准备前往キノコ岩街道时遭到卫兵的阻挡，返回遇到シ－モア，之后就可以通行了。穿过街道的谷间区域，到达断崖区域后，在地图的左方弯道尽头可发现“アルベド语辞书第 10 卷”。



■第 10 卷所在位置

地图右侧听取ルッツ和ワッカ的对话，然后乘坐升降梯来到高台上，走到帷帐处的司令部附近触发剧情，剧情完毕后与右下方的士兵对话，进入 BOSS 战。BOSS“シンのコケラ：ギイ”由腹部的本体、头和双腕组成，本体在受到物理攻击时，双腕会协助防御，因此泰达、奥隆等物理系角色若想对本体造成伤害，就得先击破双腕，露露的黑魔法则不受此限制。BOSS 头部在一定场合下发动“头があやしい动きをしている！”的行动，这时头部晃动加剧，下次再轮到头部行动时则会喷出毒液，因此一看到此提示，就让瓦卡用球砸它的脑袋，即可令晃动停止。手腕在击破的两回合后会重生，而 BOSS 的物理攻击力较高，可使用プロテス降低手腕的威胁。第一战结束后会立即进入二连战，我方上场角色固定为西莫亚、尤娜和奥隆，西莫亚的魔法威力非常高，直接用魔法轰 BOSS 的本体就能迅速击破，不过这是他在流程中惟一加入我方的一次，感兴趣的玩家可以故意等其 OD 槽蓄满后欣赏一下 OD 技レクイエム。战斗结束后顺着海滩往上走，几段固定对话完毕后前往ジョゼ街道。





ジョゼ街道～寺院

进入街道后一直往北走，该地图中有两个宝箱，宝箱中点位置的对面地上有“アルベド语辞书第11卷”。北端是岔路口，左边通往幻光河，右边通往ジョゼ寺院，先去寺院。进入寺院后触发一系列剧情，收集一下宝箱便可进入试炼之间。


■第11卷所在位置

第一个场景把墙壁上的两个“ジョゼのスフィア”取下，镶嵌到门上的孔里，进入第二个场景。第二个场景需要先取下正面的两个ジョゼのスフィア，镶嵌到右边墙上绿色印记的右下方的两个孔里，然后将中央的台座向右推，令上下两个台座对在一条竖直的线上，这时会出现电光的画面特效，之后将台座上的水晶球取下，镶嵌到该场景大门右边的孔里，可打开门。然后取下方才绿色印记右下方的两个水晶，一左一右镶嵌到台座上，将台座推到下一个场景的电网中，就可以通过了。推动尽头的台座，触发机关。返回第二个场景，将门右侧的水晶取下镶嵌到门的左边孔里。踩下左侧楼梯下的闪光地板，令之前推下去的台座回到原位，取下台座上的两个水晶球，返回第一个场景，镶嵌到左右墙壁上。触碰第二个场景发光地板前方墙上的印记，可令“破のソフィア”出现，先不要拿，乘坐升降梯来到试炼之间的第二层。第二层的解谜较为简单，只要推动5个台座即可令楼梯出现，但先不要急着上楼梯，否则就返回不了了。先返回试炼之间的第一层，拿到破のスフィア，镶嵌到第二层新出现的台座上，这样就能从台座右边的墙壁里获得“运スフィア”。从楼梯上去，触发剧情。



幻光河

第二天前往寺院内，进入上方的房间与尤娜床头的人对话，触发剧情后离开寺院，前往幻光河。南岸的道路较为狭长，一路上注意收集宝箱，道路右边会再次出现等候我们的召唤士ベルゲミ－ネ，与其交战无论胜败都可获得“召唤士の心”，此外胜利能获得两个“龙のウロコ”，失败获得六个“スモ－クボム”。交战前最好先让尤娜的OD槽达到最大，这样召唤イフリ－ト用两次OD“地狱の火炎”即可解决战斗。

剧情后到达南侧的シパ－フ乘り场，与记录点旁的陆行鸟骑兵队发生对话，这里有好几处商店，可趁机整备一下装备。整顿完毕后与骑乘动物旁的小矮人对话，渡过幻光河。渡河中途尤娜被劫持，发生一场BOSS战。BOSS“アルベドキャプチャ－”的弱点属性为雷，但本战只有泰达和瓦卡出战，所以只能老实地使用物理攻　击。BOSS的爆雷极具威胁性，需要在其进入爆雷连发状态时施以伤害，令其下潜。泰达和瓦卡至少有一人习得ヘイストI或ディレイアタック，用以提升己方行动速度或降低BOSS行动速度。



BOSS战结束后到达对岸，在骑乘动物旁的木箱上找到“アルベド语辞书第12卷”。向左走前往幻光河北岸的道路，在道路的拐弯处遇到琉库，之后她加入队伍。经过一场调合教学后，从北岸的最上方到达グアドサラム。


■第12卷所在位置

グアドサラム

在グアドサラム观看装备改造的说明，之后前往西莫亚的府邸，府邸左侧的民家里可找到“アルベド语辞书第 13 卷”。在府邸的玄关与管家对话，进入府邸的大广间。与露露、奥隆、尤娜分别对话，触发水晶再现机械城市、西莫亚向尤娜求婚的剧情。走出西莫亚府邸触发对话，然后从石桥往上进入异界。在异界分别与瓦卡、露露和尤娜对话，剧情完毕后前往西莫亚府邸。在府邸前触发剧情，尤娜进屋向西莫亚报告，泰达与露露走到石桥上对话。对话完毕后走下石桥，再次与露露对话。往下走到雷平原的通道口，触发与シェリンダ的对话得知西莫亚不在家，与大家汇合以后前往雷平原。进入雷平原后再返回异界的幻影召唤处，从宝箱里获得“火星の印”。



■第 13 卷所在位置



雷平原

雷平原上会间歇性地落雷，落雷前屏幕上会有一瞬间前兆性的闪白，这时按○键即可成功回避。靠近地图上各处的避雷针可免受雷击，此外根据玩家被雷击中或成功回避掉雷击的次数，旅行公司前会出现宝箱奖励，成功回避 200 次可获得七曜武器相关的“火星の圣印”，并且能解锁一个奖杯。



■第 14 卷所在位置

在雷平原南部的最上端触发剧情，进入旅行公司，注意先不要进入右侧的门，否则会错过“アルベド语辞书第 14 卷”。先跟门口的琉库对话，リン登场走到柜台处，与他对话后选择“まあまあ”，即可获得了。获得以后进入右侧的门，触发与尤娜的剧情，第二天在门口与琉库对话，继续向雷平原北部走。穿过雷平原北部的最上端，触发尤娜与众人谈话的剧情后，走出雷平原到达マカラ－ニャの森。

マカラ－ニャの森

森林里没有岔路，一直走即可。走到行商人オオアカ所在区域时，在右下角较短的死胡同里可找到“アルベド语辞书第 15 卷”。如果玩家要在这里买装备，注意先看一下价格后退出，商人会询问价格是否高，选择“高すぎ”可令货物打七五折。奥隆劈开道路后进入スフィアの泉，靠近尤娜触发 BOSS 战。该 BOSS 的属性会不断变化，简单的判断方法是先让奥隆砍一刀，看 BOSS 用哪种属性的魔法反击，然后让露露使用相反属性的魔法即可有效地杀伤 BOSS。注意 BOSS 在 HP 降低时会使用全体压杀，威力很大，所以在打到一半 HP 左右时最好让露露直接用 OD 技秒杀之。胜利后ジェクト的水晶球解封，之后可以前往世界各地寻找记忆水晶了。



■第 15 卷所在位置

マカラ－ニャ湖

进入マカラ－ニャ湖，与旅行公司右边的クラスコ对话，被提问后建议回答“饲育”，旅行公司门口左侧可找到“アルベド语辞书第 16 卷”。沿着冰原道路往左走，西莫亚的管家会来接走尤娜，中途遭遇アル

ベド族的袭击，触发 BOSS 战。该 BOSS 战分为两个阶段，第一阶段我方无法使用召唤兽和魔法，建议让琉库使用雷系道具主攻，等把飘在天上的控制器打掉以后，就换露露上场使用雷系魔法。BOSS 在进行“魔法ビ－ム”的蓄力有 3 个回合，这招非常强力，建议让尤娜使用 OD 技召唤**イクシオン**，此召唤兽的 OD“ト－ルハンマ－”基本可以秒掉 BOSS 的残存血量。



■第 16 卷所在位置

マカラ－ニャ寺院

战斗结束后自动到达**マカラ－ニャ**寺院，走过地图下方的 U 字型弯路进入寺院的大广间，先不要靠近楼梯，与门口记录点旁的管家对话可得到琉库的装备。靠近楼梯后触发剧情，进入楼梯右边的房间，剧情后再去左边的房间，与 NPC 对话获得一些道具，然后退出来存个档，上楼梯去触发对西莫亚的 BOSS 战。战斗开始后先分别让泰达和尤娜使用 TRIGGER COMMAND 里的“话す”指令与西莫亚对话，可提升本战中泰达的攻击力和尤娜的魔法防御力。BOSS 分为以下 3 个阶段：

第一阶段：西莫亚和两个卫兵，卫兵会帮西莫亚抵挡攻击，且他们在受伤后会立即使用道具回复 1000HP，很难打死。比较好的打法是先让琉库分别偷两个卫兵，这样他们就不会自动回复了，期间对我方 3 名角色使用白魔法ヘイスト，提升全员的行动速度。将卫兵击杀后再集中攻击西莫亚。

第二阶段：西莫亚召唤出アニマ，アニマペイン具有秒杀特性，但对召唤兽无效。其实只要我方全员都保持ヘイスト，让泰达和奥隆物理攻击，第三名角色负责回复和复活就能轻松击倒アニマ，但考虑到第三形态西莫亚恐怖的连续魔法攻击，建议先让尤娜召唤出シヴァ（当前显示为？？？？），让シヴァ承受アニマ的攻击，蓄满 OD 槽后收回，让泰达和奥隆解决掉アニマ。如果シヴァ的 HP 不足，可让她对自己使用ブリザラ来回复 HP。

第三阶段：这一阶段的核心思路就是在西莫亚出手前用 OD 将其秒杀，否则他的连续魔法会将我方角色相继打残，最终导致来不及回复而队伍全灭，第二阶段让シヴァ蓄满的 OD 槽此刻就能派上用场了。



打倒西莫亚以后尤娜一行被教会作为反叛者处置，原先进来的道路被封死了，只能继续向寺院里面走。顺着冰雪斜坡走到中层，从中央的石柱上取下“封の**スフィア**”，将其镶嵌到下方的台座上。将台座向右推，撞第一个冰柱，再换一个方向将其往上推，撞第二个冰柱，会出现通往下层的斜坡。顺斜坡走到下层，取下台座上的“封の**スフィア**”，镶嵌到这一层最左边的孔里，返回中层，取下新升起的台座上的“**マカラ－ニャのスフィア**”，把该水晶球镶嵌到下层的台座上，将台座向右推。取下中层最右边的水晶球，镶嵌到下层左侧柱子中台座的孔里。返回中层取下右上角的水晶（通往下层的斜坡上端），镶嵌到该层中间的柱子里，这样上层的路就铺好了，且地面上出现新的光印。

顺斜坡走到上层踩下光印，左边出现一个台座，取下台座上的水晶球后将其推到中层。走到中层通往下层的入口处，将刚才拿到的水晶球嵌入，然后踩一下中层左下方的光印，从出现的台座上取下“破の**スフィア**”，将该水晶球镶嵌到下层左数第二个孔里，可拿到这里的宝箱“运**スフィア**”。

返回中层，取下中央柱子上的水晶球镶嵌到这一层的最右边孔里，令冰柱重新出现，

最终幻想 X HD 版

然后立即将水晶球取下嵌入左边的台座。将台座向冰柱推，再向上推到下层。到下层让台座与右边的柱子对接，返回中层。最后再把中层右上角的水晶球嵌入中央的石柱，这样会重新构建出道路。注意不要踩到上层的光印，顺着铺出的冰雪道路脱离。

逃离寺院后原路返回**マカラ－ニヤ湖**，立即触发与**ウェンディゴ**的 BOSS 战。与西莫亚战类似，首先让琉库偷盗两个卫兵，将他们消灭后再攻击 BOSS 本体。BOSS 进入狂暴状态后攻击力非常高，需要用**パワ－アタック**和**ディレイアタック**降低其威胁，召唤兽**シヴァ**的“天からの一击”在运气好的情况下能一直中止 BOSS 的行动，能蹭掉对方不少 HP。如果不慎被 BOSS 反击致死，再换上普通队员全力进攻即可。BOSS 战完毕后分别与琉库、尤娜和奥隆对话，然后走到湖底地形的中央，触发辛的剧情，来到**サヌビア**沙漠。



サヌビア砂漠

沙漠中开始只有泰达一人，往前走触发一场小 BOSS 战，与露露、奥隆合流，继续向上走与瓦卡合流。进入第二个场景（沙漠・东部），右方岔路与基马利合流后，沿着左方岔路向上走，与琉库合流。如果玩家在之前的流程里没有获得“**アルベド**语辞书”的 1、3、5、14 卷，可以分别在这两个场景中找到。在沙漠的中央部上方的两个出口附近能找到“**アルベド**语辞书第 17 卷”和“**アルベド**语辞书第 18 卷”，进入沙漠的西部地区。这里宝箱较多，左端中间位置的宝箱里有“金星の印”，不要错过。从北部进入**アルベド**族的根据地。



■第 17 卷所在位置



■第 18 卷所在位置



アルベドのホ－ム

根据地入口处的左边找到“**アルベド**语辞书第 19 卷”，进入后沿着一本道走，从入口进入居住区前会有一段剧情，居住区的第一个房间里找到“**アルベド**语辞书第 20 卷”，同房间上方的宝箱需要回答 3 个问题，答案分别是最后一行的中间一词、中间一行的右侧一词、中间一行的正中一词。居住区右上角的房间门前找到“**アルベド**语辞书第 21 卷”，进入房间后同样看到两个宝箱，上方的宝箱需要输入密码“5633”，下方宝箱需要回答 4 个问题，答案分别是从上至下第三项、第四项、第二项、第一项。然后从左上方记录点往下，触发剧情后前往飞空艇。



■第 19 卷所在位置



■第 20 卷所在位置



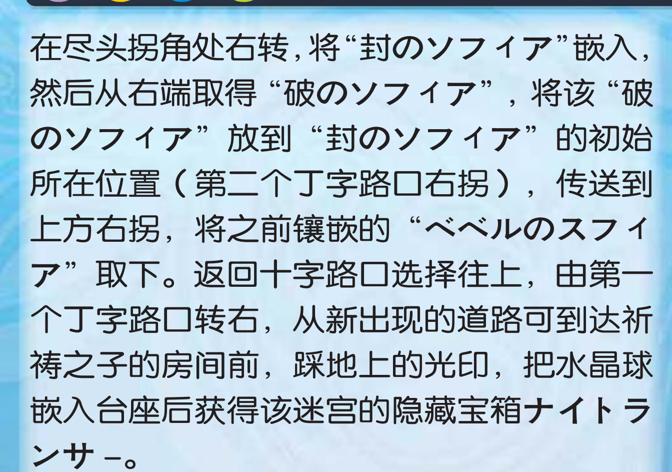
■第 21 卷所在位置

飞空艇～圣ベベル宫

飞空艇上先跟シド对话，然后暂时离开舰桥再返回，与驾驶飞船的アニキ对话，得知发现了尤娜的行踪。从飞空艇的左下方进入キャビン区域，在甲板上触发BOSS战。双方接近时用パワ－ブレイク、ブラインアタック、スロウ可有效遏制BOSS的物理输出。该BOSS值得注意的攻击有近身时吸气后的ポイズンブレス，不仅攻击力高，还会让我方陷入中毒状态，所以保险起见可以让泰达使用TRIGGER COMMAND里的“はなれる”，令飞船远离BOSS，这样虽然我方只能让瓦卡主力输出，但配合ヘイスト来提升行动速度，效率并不低。打完BOSS后则进入抢婚剧情，降落到圣ベベル宫后靠近西莫亚和尤娜，中途要打五组杂兵，之后尤娜会乘坐召唤兽逃脱，玩家则要经由圣ベベル宫前往试练之间。注意僧官专用通路的右侧路边可找到“アルベド语辞书第22卷”。


■第22卷所在位置

试练之间需要依靠传送装置前进，传送方向由地面上的箭头决定，玩家行至箭头的格子上时按下○键，此时箭头定格下的方向即为传送方向。首先一直往前，在传送带靠近上方的尽头处可看到一左一右的两个封闭型岔路，停到左边岔路，取下“ベベルのスフィア”，将其镶嵌到右边岔路的孔中。返回到初始位置，从第一个丁字路口向右传送，到达拥有3个箭头方向的十字路口，不用改变方向，继续往右，拐个弯即可在尽头找到第二个ベベルのスフィア。走回前一个十字路口，选择箭头往上传送，在尽头的拐角处向右转，将水晶球镶嵌到孔中。原路返回十字路口，选择向上，在尽头拐角处的前一个丁字路口拐右，取得“封のスフィア”嵌入孔中。原路返回十字路口，依然选择向上，



在尽头拐角处右转，将“封のスフィア”嵌入，然后从右端取得“破のスフィア”，将该“破のスフィア”放到“封のスフィア”的初始所在位置（第二个丁字路口右拐），传送到上方右拐，将之前镶嵌的“ベベルのスフィア”取下。返回十字路口选择往上，由第一个丁字路口转右，从新出现的道路可到达祈祷之子的房间前，踩地上的光印，把水晶球嵌入台座后获得该迷宫的隐藏宝箱ナイトランサ－。

剧情后单独操作尤娜，分别在左侧中部、中间北部和右侧中部与基马利、奥隆和露露汇合。为了给接下来的BOSS战做准备，玩家在踩地雷击杀杂兵时，留心将シヴァ、バハム－ト、イクシオン三只召唤兽的OD槽蓄满备用。调查左下角发光的石板，然后到中间中部偏右的房间，踩下这里的石板可在地图右上角召唤出石板，乘该石板可进入左上角的宝箱房间。拿到宝箱里的道具后进入地图的正北面，触发BOSS战。该BOSS战为尤娜和他一对一的召唤兽对决，分为三个阶段：

第一阶段：敌方召唤满OD槽的イフリ－ト，我方召唤シヴァ，先用白魔法バファイ防住对方的地狱火炎，然后用ブリザラ和OD技ダイヤモンドダスト将其打倒。

第二阶段：敌方召唤ヴァルファ－レ，我方用バハム－ト应对，OD技配合普通攻击即可轻松胜利。

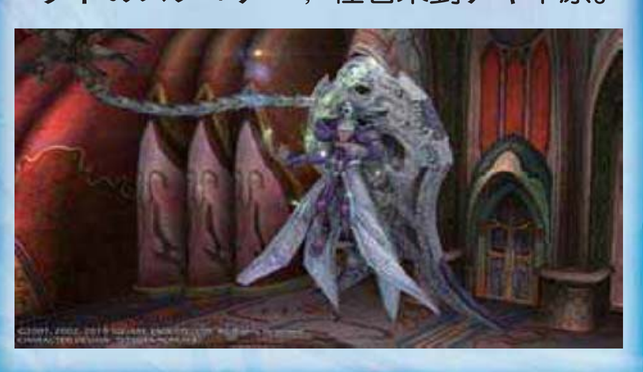
第三阶段：敌方召唤バハム－ト，该召唤兽会进行5回合的倒计时，每5回合发动一次OD，我方用イクシオン应对，在对方放OD的前一回合使用まもる提升防御力，这样メガフレア对我方的伤害仅仅只有四五百。イクシオン的OD技ト－ルハンマ－和普通攻击配合，很快就能耗死敌方。



视角切换到泰达一行，第二个记录点的前方触发 BOSS 战，本战虽然可以选择开门逃跑，但逃跑后依然会遭到 BOSS 的追击，且会错过两个宝箱，建议一战将其消灭。威胁性较强的招式有“石化にらみ”，被命中的我方队员会化成粉末，战斗中无法再复活，如果战力不够，那只能选择开门逃跑，变成粉末的队员会复活。攻击方面可以让琉库使用手榴弹，瓦卡和泰达对 BOSS 使用回复道具“フェニックスの尾”，注意是对 BOSS，不是对自己。



两拨人员在长桥上汇合，接下来需要面对变异的西莫亚，先不要急着交战，通过刷杂兵把角色和召唤兽的 OD 槽都刷满。BOSS 的 HP 在 24000 以上时，连续的黑魔法非常危险，先尽快让奥隆、泰达、露露或召唤兽用 OD 削减其 HP。血量 24000 ～ 12000 之间的 BOSS 比较容易对付，只需注意及时给被石化的队员解除状态，防止被“砕きのツメ”秒杀。血量在 12000 以下时使用大威力的フレア，如果当前队伍的平均 HP 低于 3000，还是算好血量，召唤出バハム－ト用 OD 直接秒了他吧。战斗结束后来到マカラ－ニャの森，先出野营地，往下找到尤娜，触发水中缠绵的剧情。往左的道路上能找到“ジェクトのスフィア”，往右来到ナギ平原。





ナギ平原

平原非常广阔，进入后可骑乘陆行鸟以节省时间。平原入口处右手位置有一根黄色羽毛，骑乘陆行鸟调查羽毛可前往レミアム寺院，寺院外围左侧有“アルベド语辞书第 24 卷”。ナギ平原的左上角有“アルベド语辞书第 23 卷”，中央可与ベルゲミ－ネ进行召唤兽对决，无论胜利与否都可获得“召唤兽の心”，今后可以消耗道具来提升召唤兽能力。在平原中央的营地发生剧情后，从平原右上角进入桥周边区域。


■第 23 卷所在位置


■第 24 卷所在位置

ナギ平原・桥周边～盗まれた祈り子の洞窟

记录点前与 BOSS 护法战机交战，最简单的打法是让我方一名角色使用“挑发”，这样 BOSS 便只会用单体的ブラストパンチ攻击该角色，只要注意给该肉盾做好回复就能轻松获胜。从右侧的山路往谷底走，先不


■第 25 卷所在位置

要急着进洞窟，在谷底的最右边石缝中找到“古ぼけた剑”。进入洞窟后，在上方记录点的左边找到“アルベド语辞书第25卷”。记录点前发生BOSS战，BOSS本身没有威胁，不过打败他以后可以交涉让强力召唤兽“用心棒”加入队伍。BOSS房间前的传送石板可以将玩家送到一左一右的两个房间里，里面有不错的宝物。

ガガゼト山

如果玩家当前的钱不太够，那打败用心棒以后可以先晾着，等以后成土豪了再来交涉。从谷底返回上方的桥，往上走进入**ガガゼト**山。第一个记录点过后会有一场BOSS战，基马利需要单挑**ビラン＝ロンゾ**和**エンケ＝ロンゾ**两人，对方的战斗力根据基马利的强度而定，如果基马利等级较低，打起来反而更轻松。本战是习得青魔法的最佳时机，让基马利不断地对两个敌人使用“龙剑”，便可习得除了“くさい息”和“シャイニング”以外的所有青魔法。两个敌人靠在一起时会互相掩护，此时可专注回复并用“龙剑”拖延。等他们其中一个向基马利撞过来使得两人分开后，再分别击破即可。



沿着山路往上走，中途的行商人**オオアカ**处购买一些圣药，在下一场BOSS战中有用。地图最左边的记录点后与西莫亚的终异体发生BOSS战，建议在本战前把队员和召唤兽的OD蓄满。战斗开始后立即对BOSS使用**バイオ**，每回合的中毒可削减其1400HP。当HP在35000～70000时为第一阶段，“灭びのヤリ”会让我方角色僵尸化（ゾンビ），一定要立即用“圣水”解除，不然会被BOSS用紧接的“アレイズ”秒杀我方僵尸化单位。解除前不要用白魔法为僵尸化的角色回复HP，否则反而会作为不死系被杀死。另外要注意“**デスペル**”→“**死刃の交击**”的连携，HP在3000以下的角色基本会被秒掉，需要提前换上血厚的角色来吸收伤害，当然最保险的打法还是尽快让召唤兽轮番用OD快速把BOSS血量降到半血以下，威胁会小很多，但我方的每只召唤兽在场上至多存活一回合，就会被BOSS强制用“一击の慈悲”击杀。**バハムート**、**イクシオン**、奥隆、露露的OD连放后，再适当坚持一下即可进入相对安全的第二阶段。

第二阶段立即对尤娜使用**ヘイスト**，做好回复，对全员使用**シェル**降低BOSS“**フレア**”的伤害。当出现“必杀魔法准备OK！”的提示，BOSS会在两回合后使用“**完全なる破坏**”，在此期间必须保证全员**シェル**在身，HP满值且处于防御状态，防下这一击后，再按部就班收尾即可。



消灭BOSS后往前走，柱子之间有一个宝箱装着“水星の印”，视角不太好，小心遗漏。继续向前走，在登山洞窟触发剧情后，泰达来到**ザナルカンド**，操作他走进船舱，靠近桌子后发生剧情，然后走出房间登上船头和孩子对话。梦醒后与尤娜一行人往洞窟深处走，第一个记录点沿左上方的道路走到尽头，由泰达、瓦卡和琉库3人潜入水中，挑战第一试练。用瓦卡把球成功砸到光点上，返回记录点可发现出现了一条通往右上方的阶梯，沿着阶梯往上，潜水挑战第二试练。该试练需要让琉库对应绿色印记、泰达对应蓝色印记、瓦卡对应红色印记，成功后返回。沿着前一个分岔路口往左上走，遭遇BOSS战。BOSS战前最好先把**バハムート**的OD蓄满，然后第一回合立即招出，既可以抵挡BOSS的状态异常魔法**フォトンウイ**

ング，也可以用 OD 技打掉其 25000 左右的 HP，剩下的血量用物攻和魔攻较高的角色补几下便可胜利。





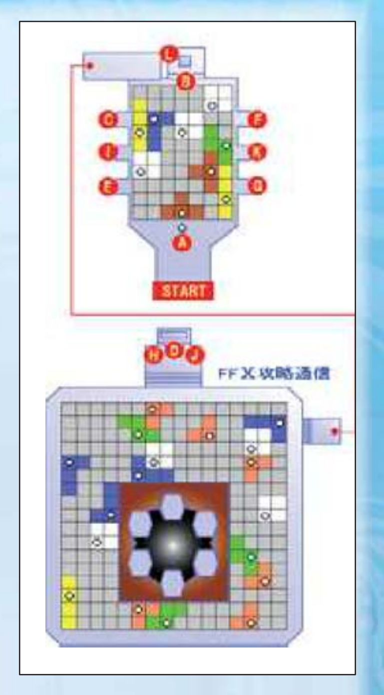
▲第一试练与第二试练

ザナルカンド遗迹～エボン=ド-ム

进入**ザナルカンド**遗迹，该区域没有 BOSS，路线也是一本道，一直走到试练之间。试练之间分为两个区域，第一区域需要将地板上踩出与显示屏上相同的图案，完成后两侧出现 6 个台座。分别将左 1、左 3、右 1、右 3 这四个台座推进去，然后分别去第二区域完成踩地板，完成后将第二区域显示屏左右的两个水晶分别取出，返回第一区域



放回左 2 和右 2 两个台座里，往前走触发 BOSS 战，战斗前请为己方队员配备防御**バ－サク**状态的防具。**魔天のガ－ディアン**在受到攻击后会使用群体反击，战斗开始后可使用 TRIGGER COMMAND，将我方站在中央的队员移动到对面去，让每名队员隔开站。我方全员保持**ヘイスト**，当有角色进入**バ－サク**状态后一定要尽快解除，不然会不受控制地攻击 BOSS，诱发 BOSS 的反击。BOSS 发动**マジカルマイン**后地板上会闪光，需要将己方队员移动到不发光的地板上，防止被秒杀。



（※拿到飞空艇以后可以再次进入这儿的试练之间，令两个区域的方形团全部出现，可在第一区域的上方找到“破のソフィア”。）

战斗完毕后进入祈り子の间，稍作整顿，检查一下圣水是否足够。穿过大广间到达魔天，触发与**ユウナレスカ**的 BOSS 战。该 BOSS 分为三个形态：

第一形态：需要特别注意的是 BOSS 的普通攻击或物理反击都会解除我方队员的ヘイスト、シェル以及プロテス状态，因此在本战中作为重要回复角色的尤娜绝对不要去攻击她，第二和第三形态下同理。这一形态下 BOSS 的攻击力并不高，不过会使用一些异常状态攻击，让尤娜及时用白魔法解除即可。

第二形态：“ヘルバイダ－”威胁较大，必定令我方全员僵尸化，用圣水解除的同时，务必要故意让尤娜附带ヘイスト加速效果并保持僵尸状态，一旦全员健康，会引诱 BOSS ヘルバイダ－连发，并且会被第三形态的 BOSS 开场秒杀。

第三形态：BOSS 开场即会使用“オ－バ－デス”，秒杀我方非僵尸状态的角色，让幸存的尤娜将另外两名队员复活，并赶紧回复 HP。之后 BOSS 有一定几率对我方使用白魔



法，如果目标正好是健康角色就赚了。マインドブラスト会让队员混乱，需要及时解除。本战的关键是尤娜全程僵尸，考虑到オーバーデス会被反复使用，尽量还是不要打消耗战，让召唤兽轮流上场使用OD最为一劳永逸。



シン

打败ユウナレスカ，从北面的楼梯下去再返回，会从刚刷新出的宝箱里找到“日轮の印”，走出エボン＝ドーム可获得飞空艇。在上层船舱的窗户边与尤娜、基马利对话，返回驾驶舱触发剧情，完毕后与シド对话，选择前往NEW字样的グレート・ブリッジ见到マイカ老师，触发一系列剧情，与祈祷之子对话时依次选择“わかったつもり”、“エボン＝ジュを倒す”。

返回飞空艇，在驾驶舱和シド对话，将目的地选择为“シン”。移动到上层甲板，触发BOSS战。一开始依次面对辛的左手和右手，不需要靠近，龟缩在远处用黑魔法和瓦卡攻击即可，辛基本不会动，只是在濒死时会以物理攻击来蹭一下，没有威胁。如果玩家选择靠近作战，可以用“アーマーブレイク”和“メンタルブレイク”降低其防御，不过要注意其核心发光时需要指挥飞空艇拉开距离。



消灭左右手后，シンのコケラ：グナイ和シン的本体同时登场，在将前者消灭以前，本体不会有任何动作。グナイ的HP只有20000，弱点属性为火，吸收水系，用ファイガ系黑魔法可迅速消灭。本体在受到攻击时会以4属性魔法反击，但都是最低级，威胁很小。让尤娜保持ヘイスト状态并做好回复，然后使用アーマーブレイク和メンタルブレイク降低其防御，战斗会变得较为轻松。



战斗后向甲板移动，触发剧情后再次向甲板移动，第二次与シン的本体战斗。本战需要密切留意BOSS的OD槽，一旦蓄满之后发动ギガグラビトン，会强制GAME OVER，没有任何挽回余地。BOSS的140000HP看起来比较肉，我方用“连续魔法”配合上位黑魔法依然能有效造成伤害，不过初期无法使用近战攻击，需要等BOSS两次靠近我方，再用アーマーブレイク和メンタルブレイク降低其防御后猛攻，最后以バハムート的OD收尾。一切顺利的话在BOSS的OD槽尚未蓄到一半时便可解决战斗。



悲しみの海

进入辛的体内，这里的地图受迷雾遮挡，地形比较简单，从右上方的路进入なげきの园，触发BOSS战。这一战要面对西莫亚的最终异体，这是个典型的高攻低防型BOSS，连续的4属性魔法极具威胁，デスペル后的アルテマ也能造成4000左右的伤害。如果当前队伍不是很强，老规矩在战斗前先把バハムート和尤娜的OD槽刷满并存档。BOSS第一次行动必定会使用火系魔法，预先用白魔法バファイ挡下。BOSS身旁有4个魔法阵，上面的4种颜色圆圈分别对应4属性魔法，红色＝火、黄色＝雷、蓝色＝水、紫色＝冰。BOSS在受到物理攻击后，魔法阵逆时针转动90度；受到魔法攻击后，魔法阵顺时针转动90度。BOSS的连续魔法以每个魔法阵上最靠近自己的圆圈所对应属性施放，当靠近的4个圆圈均为同一属性时，其魔法伤害值会大幅增加，且对该属性魔法的抗性也提升。当BOSS使用完デスペル后立即让尤娜放出召唤兽，通过まもる指令来抵挡アルテマ的伤害。



最终幻想X HD版

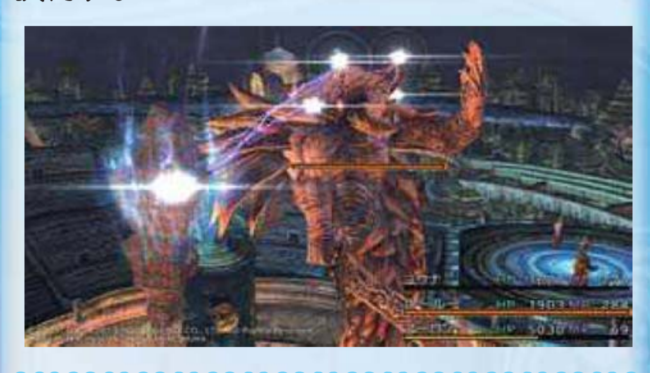
なげきの园～梦の终わり

战斗后继续沿着道路走，进入恶梦の中心。先在地上收集 10 个结晶体，被冰柱戳到会触发战斗，结晶体在出现 6 秒左右即会消失，移动要迅速。全收集完毕进入梦のおわり，与プラスカの究极召唤战斗。该 BOSS 非常强力，之前一直万能的召唤兽 OD 战术也很难撑过去了，玩家需要先在晶球盘上提升作战角色的 HP 上限，并把全员的 OD 槽蓄满。为应对ジェクトビ－ム的石化攻击，要装备"完全石化防御"的防具。我方队员推荐配置为泰达、奥隆和尤娜，其中泰达由于可以用特殊对话来令 BOSS 的 OD 槽归零（限两次），是必须上场的角色，其他两名队员的 HP 要提升到 4000 以上。全员装备改造出"药の知识"的装备，该技能改造素材为いやしの水，可在ナギ平原上对ヘッジバイパ－贿赂（わいろ）116000 金钱获得 16 个。

做完准备工作，先面对 BOSS 的第一形态。该形态下先加好ヘイスト、我方攻防，并用ア－マ－ブレイク削减 BOSS 防御。左右两个石碑每次行动会给 BOSS 增加 OD 槽，每次 OD 约对单人造成 4000 左右伤害。泰达 TRIGGER COMMAND 的"话す"指令先不要用，留到第二形态。当 BOSS 濒死时先不要急着杀死它，回满己方 HP 再说。



BOSS 第二形态的 OD 变为全员攻击，OD 槽快要蓄满时就赶紧让泰达发动特殊对话。我方的 BUFF 状态继承自前一场战斗，省去了重新施加的时间，我方 HP 一旦降到 3000 以下就要抢在 BOSS 行动前回复。特殊对话只能使用两次，BOSS 又是个血牛，如果感觉耗不过，就费点时间去收集一下调合素材再来挑战，让琉库用 OD 调合出"圣战の药"（材料为两个"力の记忆"）或"カルテット 99"（素材为两个"胜负师の魂"，可在オメガ遗迹对デスフロ－ト使用わいろ获得）。



プラスカの究极召唤结束后要打尤娜当前队伍中的召唤兽，能力值完全一样，不过我方时常保持着リレイズ状态，即使被打死也不会 GAME OVER，专注进攻即可。战斗胜利后进入与エボン＝ジュ的最终战。エボン＝ジュ受到我方任何攻击均会发动ケアルガ回复，攻击方式为グラビジャ，玩家可以先给 BOSS 上一个魔法反射的白魔法リフレク，封住ケアルガ的回复效果，注意回复 HP 就能较为轻松地获胜了。另外还有一种隐藏打法，就是这货作为最终 BOSS 居然能被僵尸化，利用ゾンビアタック或ゾンビ攻击改的武器将他打成ゾンビ状态，然后用白魔法アレイズ / レイズ或道具フェニックスの尾能直接秒杀，委实有点高开低走。之后就可以欣赏结局了。

THE END

CHECK



▲正常主线流程中无法获得アルベド语辞书第 26 卷，需要在オメガ遗迹的中上部找到（四个特殊宝箱的左上方）。

心得篇

战斗技巧

尽量让全员参加战斗

战斗中只有行动过的角色才获得 AP，因此在对付一些经验值较高的敌人时，尽量把全员都换上战场行动一次，哪怕是防御，也能蹭到 AP。AP 不会因为上场角色多而被瓜分，每名角色获得的 AP 是等量的。

危险时至少让一个人逃跑

当场上的 3 名角色全部阵亡时，游戏会强制 GAME OVER。如果我方先有一人逃离战斗，那么即便其他两人死亡，也可以避免 GAME OVER。不过逃跑指令（逃げる）有 25% 的几率失败。

さきがけ

さきがけ是一项乍看起来不起眼，实则非常有用的技能。它的效果为令角色必然抢先行动，搭配一些技能可实现非常便利的功能。

案例 1 さきがけ + とんずら

是不是为游戏中超高的踩雷率感到烦躁？特别是赶路时。利用さきがけ + とんずら，就必定能全员最速逃离战斗了。

案例 2 さきがけ + 挑发

オメガ遗迹里的モルボルグレ－ト强制先制，并且会使用附加多种异常状态的“くさい息”，利用“さきがけ + 挑发”不仅能抢在它之前行动，更由于挑发会让敌人放弃全体攻击，达到封印くさい息的神效果。

案例 3 さきがけ + ヘイスガ

确保在战斗开始就能提高全员的行动频率，在强力 BOSS 战中尤为有用。

通过武器交换和防具交换来调整行动顺序

交换武器和防具的待机时间倍率只有 1，距离下次行动的时间极短，如果想让角色先享受 BUFF 效果（如カルテット 99）再发动攻击，可以交换一下武器或防具，让放 BUFF 的队员先行动。

召唤兽习得技能的选择

召唤兽尽管可以习得多种技能，但由于其自身特性，有一些技能基本没用，比如レイズ、アレイズ，根本没有对象去复活；ヘイスガ这种全员系技能也没必要，ヘイスト足够用了，还省 MP。由于召唤兽缺乏回血手段，龙剑、ケアル、ケアルラ、ケアルガ、ドレイン这些技能都是非常有用的。

用召唤兽抵挡强力攻击

在掌握一些强敌的行动规律，预测下一次他将使用大招时，可调出召唤兽来挡枪。

召唤兽敢死队

在挑战强敌前（当然隐藏 BOSS 基本是没用的，限主线中），可以先把所有召唤兽的 OD 槽蓄满，在战斗中一一召唤并使用 OD，虽然 OD 后漫长的待机时间足以让 BOSS 杀死召唤兽，但——没关系，下一个接着上。如果尤娜以“マスタ－召唤”叫出的召唤兽没有被打倒，更可以两次 OD 连击。



七曜武器

各角色的最强武器，具有无视敌物理防御力的隐藏特性，七曜武器比自行改造出来的武器要好用得多。七曜武器附带的能力都差不多，只是入手方法不同。

要获得七曜武器，先要得到“七曜の镜”。方法如下：

首先在レミアム寺院的“チョコボレ－ス”（陆行鸟比赛）中获胜，可得到“くもつた镜”。然后在マカラ－ニャの森・南部的最南方遇到正在等人的母子俩，之后再到マカラ－ニャの森・平原への道，往一条上分支路走，看到那母子俩所等的父亲，对话之后选第一项，父亲会离开，之后再回到刚才的母子俩处，会发现刚才的小孩跑到森林里去玩了，往他们左边的“光道”上去，能在上面找到小孩。小孩所在的地方就是升级最终武器的地方，这里选择“使う”，就可以把“くもつた镜”变成“七曜の镜”。然后用印和圣印经过两次强化后，七曜武器就诞生了。

泰达



アルテマウエポン（日轮）

武器：在通过 4 项陆行鸟的训练后，去ナギ平原西北部最上方的一条小路。

印：エボン＝ド－ム・魔天的宝箱。

圣印：以 0 ：0 ：0 的成绩完成ナギ平原陆行鸟训练中的“とれとれチョコボ”。

注意当剧情推进至打倒ユウナレスカ后，一定不要忘了拿印，否则以后这里就会由实力超强的暗黑巴哈姆特看守。泰达 HP 全满时アルテマウエポン的攻击力是最高的。

露露

ナイトオブタマネギ（火星）

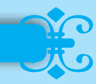
武器：“バ－ジ＝エボン寺院”湖底的宝箱。

印：得到飞空艇后グアドサラム・异界的宝箱。

圣印：雷平原连续避雷 200 次的奖品。

避雷难度极大，找一个好位置是关键。中途不能 RESET，也不能有场景的转换。露露的 MP 全满时ニルヴァ－ナ的攻击力是最高的。

尤娜



ニルヴァ－ナ（月轮）

武器：ナギ平原地域制霸后怪兽训练场的宝箱。

印：ビサイド村・浜边的宝箱。

圣印：在レミアム寺院击败所有的召唤兽后为ベルゲミ－ネ做“异界送”。

入手最早的七曜武器，当剧情推进至ガガゼト山时就可以入手，当然前提是要先拿到印。尤娜的 MP 全满时ニルヴァ－ナ的攻击力是最高的。

瓦卡



ワ－ルドチャンピオン（水星）

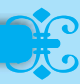
武器：闪电球比赛连胜 20 场后在ルカ的酒吧与掌柜对话后便可得到。

印：得到飞空艇后，在ルカ＝スタジアム・オ－ラカ的衣柜里。

圣印：闪电球比赛的奖品

在瓦卡从闪电球比赛中学全 4 种 OD 技后才会出现，注意是联赛的奖品。

基玛力



ロンギヌス（木星）

武器：在雷平原中访问会发光的有仙人掌图案的石碑，并用□键调查。调查完后再到雷平原南部调查斜塔。

印：ガガゼト山・顶的宝箱，注意宝箱被柱子挡住了。

圣印：得到飞空艇后在マカラ－ニャの森・北部和中央部完成抓蝴蝶的游戏。

琉库



ゴッドハンド（金星）

武器：キノコ岩谷底的宝箱。

印：ビ－カネルの砂漠・西部。

圣印：完成ビ－カネルの砂漠找仙人掌的迷你游戏得到。

寻找仙人掌

得到飞空艇后在“サヌビア沙漠・西部”的右下方可以看到一个刻有仙人掌图案的石碑。调查之后就可以在沙漠中寻找仙人掌了，仙人掌总共有 10 个，一般每次只出现一个。在找到仙人掌以后，仙人掌就会和你玩一个

小游戏，就是在仙人掌背对着你时，你才可以往前走靠近它；在它转过身来时，你就不能再前进。无论成功还是失败都可以得到一个晶球，只是失败的话最后就拿不到隐藏道具，不过也没有什么好道具。在全部得到九个晶球后，原来砂岚地带的风会退去，圣印就在其中。

奥隆

正宗（土星）

武器：在“ナギ平原・谷底”的右下方处获得得“古ぼけた剑”，然后利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达キノコ岩街道，之后走三叉口上面的一条路，乘一个升降梯后就可以看到能使用“古ぼけた剑”的石像。

印：ミヘン街道・旧道南部的宝箱。

圣印：在怪兽训练场中“地域制霸”+“种族制霸”总合有 10 种以上时得到。

奥隆的 HP 为 1 时攻击力是最高的。

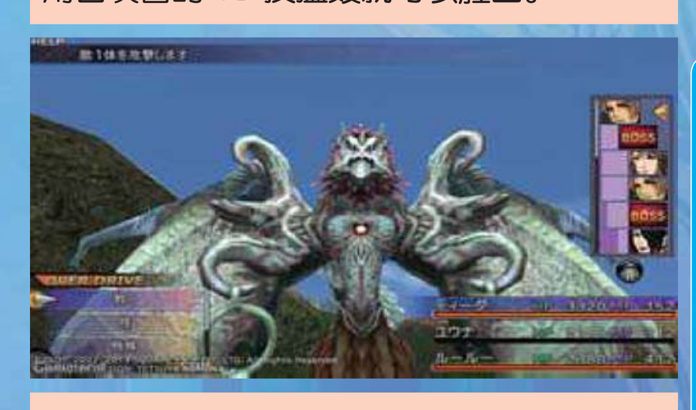


暗黑召唤兽挑战

当剧情发展到マカラ－ニャ寺院，尤娜一行被视为反叛者后，前往各地打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武具，有时甚至会出现 HP 界限突破 + リボン的幻之防具。这些武具都是随机出现的，请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后，最强的 BOSS デア・リヒタ－就会出现。只要把飞空艇开过去就能挑战了。

ヘレティック・ヴァルフォ－レ

回到ビサイド村就会在村口遇到它。它的普通攻击单体锁定 9999，必杀技全体锁定 9999，而且无须蓄满 OD 槽即可使用。真正的 OD 技シュ－ティング・パワ－（游戏中这一招要在基玛力加入后回到ビサイド村与道具店主谈话，然后与村中的狗交谈才能学到）伤害力在 4 万以上。由于ビサイド村中有奥隆的ジェクトスフィア，因此一定要尽快将其击破。如果尤娜能力够强的话，光用召唤兽的 OD 技猛轰就可以胜出。



ヘレティック・イフリ－ト

来到サヌビア沙漠西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉库的故乡，选择“是”的话，就会遇到暗黑イフリ－ト。暗黑イフリ－ト受到攻击时必会反击，而且攻击力很高，非常厉害，如果没有死后重生的リレイズ魔法或オ－トフェニックス能力的话基本别想战胜。

ヘレティック・イクシオン

与雷平原北部的僧兵对话后就会碰到它。暗黑イクシオン受到攻击时也会反击，不过如果回避和运气够高的话能够躲开，这样就没什么难度了。最麻烦的还是它普通攻击中带有的异常状态效果，一定要小心。而且击倒它之后它还会重生一次，必须再次将其打倒。

ヘレティック・シヴァ

回マカラ－ニャ寺院后就会碰到暗黑シヴァ。HP 虽然很低，但比较厉害，特别是必杀技ダイアモンドダスト附有即死、狂战士、混乱等多种效果，在其 OD 槽蓄满前要调出己方召唤兽来抵挡。

ヘレティック・ヨウジンボウ

来到盗まれた祈り子の洞窟的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的回避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。OD 槽全满时必出斩魔刀，而且不能**リレイズ**。幸好其魔防不高，用连续魔法 + **アルテマ**魔法在魔力 255 时一次可打掉十多万的 HP。不过他的攻击力很强，而狗还附带石化效果，一定要时刻保证大家都处于**リレイズ**状态。而 OD 槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打 5 次才算成功，中途如果 RESET 或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武具。

ヘレティック・バハム - ト

回到原来和**ユウナレスカ**战斗的**エボン＝ド－ム**·魔天就会碰到它。攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。它还会随机以必杀技**インパルス**反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次**インパルス**我方也必定全灭。



ヘレティック・アニマ

来到**ガガゼト**山通过投球的试验后，它就会出现在**ガガゼト**山・山门。不但 HP 超高，运气也不低。必杀技**ペイン**带有即死等多种效果，另一式必杀技**メガグラビドン**更是全体异常状态技，伤害力也在一万以上。OD 技**カオティック・D** 不但威力惊人，而且可以将 MP 打为 0，一定要用召唤兽来挡。

ヘレティック・メ - ガス三姐妹

利用飞空艇移动到**ジョゼ**街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达**キノコ**岩街道，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击。如果被追上就会战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来 OD 槽就是满的，OD 技为全体必杀技，而且不能**リレイズ**，如果没能将三姐妹甩开的话只能让尤娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。而她的必杀技螳螂双刃**リレイズ**不能。而瓢虫的必杀技**アングルティ－ル**会将 MP 打为 0，也是一个非常无耻的角色。

デア・リヒタ -

本体只有一招**プロビデンス**（物防魔防运气 255 时全体损失约 20000 点 HP），左手会使用全体降速技**スロウガ**和全体异常状态技**メガグラビドン**。而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达 50 万。而且双手可以无限再生。第二形态时会使用灭ぼしの光（单体 HP 兼 MP 攻击），更会使用究极的技巧审判日（**ジャッジメント・デイ**），不但对我方全体的伤害力锁定 99999，而且攻击 MP。

攻略它的话瓦卡和琉库必不可少，另一角色不限。首先除琉库外的两人各项能力一定要全满，HP 至少要有 3 万，持七曜武器，防具上 HP 界限突破、**オ－トヘイスト**、**リボン**、**オ－トフェニックス**四项能力必不可少，OD 类型选择“愤怒”。琉库从初期开始就不要培养，HP 最好就保持在初始值 360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有**オ－トヘイスト**这项能力就可以了，这样当琉库受到 BOSS 的任何攻击时其他两人都会蓄满 OD 槽，这样让瓦卡用 OD 技就可以轻松干掉 BOSS 的双手。通常攻击还是用**クィックトリック**，回复全靠じんそく + 圣

灵药。琉库除了调合外，BOSS 第二形态时一定要用特技 SENTINEL 来吸引 BOSS 的火力，只要 BOSS 双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，一定要用召唤兽来挡。

究极武具的改造

虽然武具不会增加任何数值，但其中所附加的能力却是非常有用的。未改造的四格最佳武具可以到**マカラ－ニャの森・南部向オオアカ**屋购买，每件 100000 **ギル**。由于最强的武器就是七曜武器，因此除了一人准备一把练级的武器外，就无须在武器上花功夫了。最强的防具应该拥有以下四项能力：

HP 界限突破：HP 上限突破 9999 大关，由未知への翼 30 个改造而成。

オートヘイスト：自动加速，由チョコボの羽 80 个改造而成。

リボン：所有异常状态防御，由ダ－クマタ－99 个改造而成。

最后一项可以是 HP+30%（HP 上限提高 30%，由体力の秘药 1 个改造而成），也可以是**オ－トフェニックス**（自动用**フェニックスの尾**救活同伴，由**メガフェニックス** 20 个改造而成）。**リボン**需要 99 个**ダ－クマタ－**来改造，而**ダ－クマタ－**除了在全部怪兽都捕获 5 只以上后会奖励 99 个外，其他的就只能靠打死训练场的 BOSS 后随机获得了。

快速赚钱

要改造道具，就要有大量的珍贵道具。获得珍贵道具主要还是要靠**わいろ**（贿赂）这项能力。**わいろ**需要大量金钱，最好的方法是贩卖改造武具。

武具价格的计算方法大致上就是附带的自动型能力价格 × 武具的比率。具体情况参见下表。

总格数	空格数	比率
1	0	1
2	1	1.5
2	0	1.5
3	2	4.5
3	1	3
3	0	3
4	3	15
4	2	7.5
4	1	5
4	0	5

最合算的能力是 HP+30% 和 MP+30%，易于改造，而原料也比较容易获得。特别是改造前者所需的原料体力の秘药，只需完成**ビサイド**岛的地域制霸就可以获得 99 个，一下子就可赚得几百万。

AP 赚取法

首先要准备带有“**ドライブを** AP に”这一被动技能的武器，该技能通过“明日への扉”× 10 改造获得。明日への扉的获得方式有：怪物训练所 6 地域制霸（99 个）、**ボムキング**掉落（1 个，OVER KILL2 个）、从**アルテマウェポン**偷取（10 个）、对**オ－トコマンダ－**使用**わいろ**（74000 金钱换 2 个）。

另外还需角色拥有**オ－バ－ドライブタイプ**“对峙”，只要面对金属元素系防御或者**マジックポット**一直防御就能习得。准备好这两样以后去盗まれた祈り子の洞窟寻找**マジックポット**，然后一直防御就可以轻松获得大量 AP。当然如果能拥有 AP3 倍、AP2 倍、**トリプルドライブ**、**ダブルドライブ**、**ピンチにドライブ**，以及**オ－バ－ドライブタイプ**的“危机”、“孤高”，也都能进一步提升 AP 获得效率，方法与“对峙”相同。



スフィア获得方法

消费类スフィア

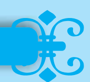
パワ－スフィア：怪物训练所与斗鬼或ファブニル战斗，使用力の记忆，能一口气获得20个（OVER KILL40个）。

マジックスフィア：怪物训练所与斗鬼或ファブニル战斗，使用魔法の记忆，能一口气获得20个（OVER KILL40个）。

スピ－ドスフィア：怪物训练所与斗鬼或ファブニル战斗，使用すばやさの记忆，能一口气获得20个（OVER KILL40个）。

アビリティスフィア：怪物训练所与斗鬼或ファブニル战斗，使用アビリティの记忆，能一口气获得20个（OVER KILL40个）。

ラッキ－スフィア：打倒ア－スイ－タ－能获得1个（OVER KILL2个）。



キ－スフィア

オメガ遗迹

Lv.1キ－スフィア：マスタ－クァ－ル、ヒュロボロス掉落

Lv.2キ－スフィア：ゼロ式护法机士掉落

Lv.3キ－スフィア：デビルモリノス、ゼロ式护法机士掉落

贿赂（わいろ）

Lv.1キ－スフィア：对ガルキマセラ花17600（4个）

Lv.2キ－スフィア：对ベヒ－モス花460000（50个）

Lv.3キ－スフィア：对デビルモリノス900000（40个）

Lv.4キ－スフィア：对キマイラブレイン花196000（2个）

偷取

Lv.4キ－スフィア：すべてを超えしもの，一直偷，偷完了被全灭也没事。

成长类スフィア

HPスフィア（HP+300）：アイアングラッド掉落

攻击力スフィア（攻击力+4）：ジャガ－ノ－ト掉落

物理防御スフィア（物理防御+4）：タンケット掉落

MPスフィア（MP+40）：ウイ－ザルシャ掉落

魔力スフィア（魔力+4）：ジャンボプリン掉落

魔法防御スフィア（魔法防御+4）：1つ目掉落

すばやさスフィア（すばやさ+4）：フェンリル掉落

命中スフィア（命中+4）：ホ－ネット掉落

回避スフィア（回避+4）：プテリクス掉落

运スフィア（运+4）：ヒュ－ジスフィア掉落





赞美的话在黄金眼、口袋光环、小编寄语等栏目里均有表述，只能说这是一款不容错过的RPG。毕竟比起2D点阵的早期《FF》，《X》的表现形式更容易为新生代玩家所接受，更容易推广，加之物以稀为贵，没有被翻炒到焦糊的本作对于当今玩家也相对保持了一份新鲜感。当然了，老玩家绝不会认为这个十多年前的老游戏有何等新鲜感，但仔细想想，那些90后的年轻玩家可能很少会在那个年代去玩《X》。当他们捡起这个“古董”，发觉“嗯不仅好玩居然连画面还不错”时，咱也就欣慰了。

FINAL FANTASY X-2 HD Remaster

时隔十年，这部《最终幻想X》的续篇作品重新与玩家们见面。游戏移植自“国际版”，本篇以及Last Mission的全部内容都收录其中，下面就让小编带领大家重温这款经典作品。

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	最终幻想X -2 HD版		
	ファイナルファンタジ -X-2 HD リマスタ -		角色扮演 RPG
	Square Enix	日版	
	2013年12月26日	1人	
	3990日元	对应交叉存档/PSV TV	



系统详解

基本操作

方向键/左摇杆	移动/选择
○	对话/决定
×	攀爬、跳跃/取消
□	特殊对话（对应公司宣传、征婚、秘密情报等任务）
△	菜单
L	战斗中进行换装
R	战斗中进行特殊换装
START	暂停，部分剧情或对话可暂停后按□键跳过，按△键可选择返回本篇游戏的主菜单界面
L+R+START	软复位，返回游戏主菜单界面

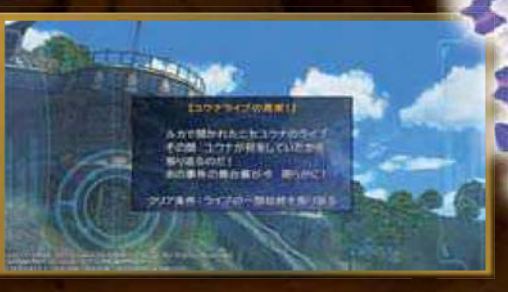
※游戏中不少地方都需要按住×键才能进行攀爬和跳跃的动作，由此到达一些原本去不了的地方获得宝物，建议在探险时按住×键不放。

界面解说



名称	作用
アイテム	查看/使用道具
白魔法	使用白魔法
装备	查看/使用装备
リザルトプレート	查看/配置换装盘
アビリティ	查看/培养技能
ドレスフィア	查看换装晶球
クリーチャー	培养魔物
バトルメンバー	更换战斗成员
コンフィグ	游戏设定

任务



本作的流程以完成任务的形式来推进。游戏中共有5个章节，只要完成了主线任务就能顺利进入下一章节，不过想完整体验游戏的内容，就必须完成数量众多的分支任务，这不但涉及到剧情完成度，更可以拿到不少稀有的换装盘和饰品，这是攻克强大隐藏BOSS们的前提条件。一个地点是否有任务可以在选择地点时看到，某些章节里部分地点拥有不止一个任务，随着选择任务的不同，到达该地点的位置也会有所区别。

故事完成度



随着游戏的不断深入，故事完成度就会逐渐补完，不过只是草草通关会错过很多细节剧情，因此故事完成度这一指标也象征着玩家对游戏的体验程度。本作有多周目的设定，故事完成度会随多周目继承，因此玩家可以在二周目或三周目完成某些任务时选择不一样的选项，说不定就会接触到新的东西。游戏的最高完成度是超过100%的，不过只要达到100%剧情完成度就能获得应有的奖励。



换装系统

本作的特色系统，玩家可以在战斗中利用换装的能力来作战，每一个可更换的服装都代表了一个职业，通过不同职业的配合，能在瞬息万变的战场上占据主动，力克强敌。在换装时会出现一小段CG，如果觉得浪费时间可以将演出效果关掉（战斗时触摸前触屏左侧后选择OFF），不过每名角色的每种职业首次换装是必定会出现CG的。

换装盘（リザルトプレート）

这是用于换装的基础，玩家需要将用于换装的晶球放置在换装盘里，然后选择装备换装盘并选择职业，之后便能在换装盘里自由更换其他职业了。需要注意的是，战斗时只能更换换装盘上临近的职业，两个职业隔得太远就必须进行多次换装，因此在换装盘上配置晶球时一定要把常用的几个职业放置在较近的距离。每个换装盘除了晶球格数和配置不同外，所拥有的能力也有着很大区别，换装盘拥有装备能力和换装能力，只要装备了该换装盘就能马上获得其装备能力，而换装能力则需要在战斗中进行换装后才会拥有，战斗结束后自动消失。部分换装盘拥有多个换装能力，这些都会在换装盘上以不同的符号注明，在配置晶球时也要注意到这一点。



换装盘名称	晶球格数	装备能力	换装能力	入手方法
歩みはじめる者	6	无	无	初期拥有
攻めの方阵	5	攻击力・魔力+5	攻击力・魔力+5	游戏开始后听完飞空艇上シンラ关于リザルトプレ–ト的说明
突击の时	5	攻击力・魔力+10	攻击力・魔力+10	Story Lv.2抢到3件战斗服
たゆまざる攻击	5	攻击力・魔力+15	攻击力・魔力+15	Story Lv.3ミヘン街道机械暴走事件完成
攻めぬく魂の辉き	5	攻击力・魔力+20	攻击力・魔力+20	Story Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
守りの圆阵	5	防御力・魔法防御力+5	防御力・魔法防御力+5	Story Lv.1ビサイド岛寻找ワッカ事件完成
防卫の时	5	防御力・魔法防御力+10	防御力・魔法防御力+10	Story Lv.2ビ–カネル沙漠抢战斗服事件完成
ゆるぎなき防御	5	防御力・魔法防御力+15	防御力・魔法防御力+15	Story Lv.3ジョゼ寺院SOS事件完成
守りぬく勇气の光	5	防御力・魔法防御力+20	防御力・魔法防御力+20	Story Lv.5雷平原避雷塔魔物退治事件完成
街道の风	8	さきがけ	スロウ防御・ストップ防御・ヘイスガ・オ–トヘイスト	ナギ平原魔物训练场魔物退治事件完成
勇者の骑行	8	さきがけ	スロウ防御・ストップ防御・ヘイスト・ピンチにヘイスト	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
炎の战鬼	3	炎属性吸收・ファイア	炎属性攻击・ファイラ・ファイガ	Story Lv.1キノコ岩街道魔物退治事件完成
冰の女王	3	冰属性吸收・ブリザド	冰属性攻击・ブリザラ・ブリザガ	Story Lv.1マカラ–ニャの森オオアカ屋事件完成
雷の魔物	3	雷属性吸收・サンダ–	冰属性攻击・サンダラ・サンダガ	Story Lv.1ルカ港口的宝箱
水の怪物	3	水属性吸收・ウォ–タ	水属性攻击・ウォ–ラ・ウォ–ガ	Story Lv.1キ–リカ岛抢すんごいスフィア事件中询问暗语全部正确
ふみにじる者	3	重力属性吸收・サンダ–	重力属性攻击・グラビデ・HP2倍	Story Lv.2アンダ–ベベル的宝箱
いにしえの圣兽	4	圣属性吸收	圣属性攻击・ホ–リ–	Story Lv.5ガガゼト山Episode Complete
四重の力	5	炎・雷・冰・水属性攻击	炎・雷・冰・水属性吸收	Story Lv.3ナギ平原救观光客事件完成
むしばむ眠り	5	スリプル・バイオ	睡眠防御・睡眠攻击・毒防御・毒攻击	Story Lv.1青年同盟本部附近的宝箱
静かなる暗夜	5	サイレス・ブライン	沉默防御・沉默攻击・暗黑防御・暗黑攻击	Story Lv.1ビ–カネル沙漠挖掘物品事件完成
咒われし蛇	5	着がえたい防御	カ–ズ防御・石化防御・石化攻击・ブレイク	Story Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏Lv5过关
荒れ狂う巨人	5	コンフュ	混乱防御・混乱攻击・バ–サク防御・バ–サク攻击	ビサイド岛用サ–チスフィア找到4个密码打开暗门后瀑布顶上的宝箱
别れの宣告	5	デス・死の宣告	即死防御・即死攻击・死の宣告防御・死の宣告攻击	Story Lv.2マカラ–ニャの森寻找乐团事件过关后不要回飞空艇，回去与委托的ハイペロ族说话
月轮の守り	4	シエル・ピンチにシエル	オ–トシエル	Story Lv.2ミヘン街道抓陆行鸟的事件完成
日轮の守り	4	プロテス・ピンチにプロテス	オ–トプロテス	Story Lv.1幻光河护卫事件完成
きらめく镜	4	リフレク・リフレク贯通	オ–トリフレク	Story Lv.2キノコ岩街道强行突破事件完成（选择新エボン党时）
むさぼりし者	3	无	アスピル・ドレイン	Story Lv.2ルカ访问事件完成
咲き夸る灾い	5	无	沉默攻击・暗黑攻击・毒攻击・睡眠攻击・石化攻击	Story Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
灾いの守り手	5	无	沉默防御・暗黑防御・混乱防御・バ–サク防御・カ–ズ防御・着がえたい防御・睡眠防御・毒防御	Story Lv.5ペペルEpisode Complete
愈しの风	3	ケアル	ケアルラ・ケアルガ	Story Lv.1ルカ派送气球事件完成
再起の心	3	レイズ・ケアル	ケアルラ・ケアルガ	Story Lv.1ザナルガンド回答暗号时回答“い”
愈しの光	4	ケアル	ケアルラ・ケアルガ・レイズ・フルケア	Story Lv.2グアドサラム夺回スフィア事件完成
不灭の魂	4	レイズ・ケアル	ケアルラ・ケアルガ・アレイズ	Story Lv.5异界の道打倒アニマ

换装盘名称	晶球格数	装备能力	换装能力	入手方法
満ちゆく愈し	5	歩くとHP回复・リジエネ	ケアルガ・オ–トリジエネ	Story Lv.3ガガゼト山击败ガリク
力の追及者	4	攻击力+10	（攻击力+15）×N	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
あふれる魔力	4	魔力+10	（魔力+15）×N	Story Lv.2幻光河卖票事件完成
岩のごとく	4	防御力+10	（防御力+15）×N	Story Lv.2ガガゼト山抢夺战斗服事件完成
神秘の守り	4	魔法防御力+10	（魔法防御力+15）×N	Story Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏Lv1过关
吹きすさぶ风	4	速度+5	（速度+5）×N	Story Lv.2マカラ–ニャの森寻找音乐家任务中找到3个小音乐家，Story Lv.3与3个小音乐家的朋友对话
希望の光	6	运+30	（运+30）×N	Story Lv.5マカラ–ニャの森Episode Complete
剑士の夸り	6	剑技使用可能	（攻击力+15）×N・剑技准备时间缩短	Story Lv.3マカラ–ニャの森旅行公司救人事件完成
もののふの誉れ	6	奥义使用可能	（攻击力+15）×N・奥义准备时间缩短	Story Lv.2雷平原避雷塔全调整且成功5个以上时与旅行公司的アルベド族讲话
野性の血脉	6	あばれる使用可能	（攻击力+15）×N・あばれる准备时间缩短	Story Lv.2ジョゼ寺院SOS事件发生前到ベベル打巴哈姆特处跟こども团对话选第2项（选择新エボン党时）
混沌の涡	6	妖术使用可能	（魔力+15）×N・妖术准备时间缩短	キ–リカ岛受妇人委托抓到13只猴子后可以换到
白き刻印	6	白魔法使用可能	（魔力+15）×N・白魔法准备时间缩短	在ルカ与狗玩スフィアブレイク时随机翻得
黑き纹章	6	黑魔法使用可能	（魔力+15）×N・黑魔力准备时间缩短	Story Lv.4幻光河寻找ト–ブリ事件完成
神速の一击	6	无	奥义准备时间缩短・剑技准备时间缩短・あばれる准备时间缩短	Story Lv.5打倒ビ–カネル沙漠的热沙恶魔
练达の秘术	6	无	妖术准备时间缩短・黑魔法准备时间缩短・白魔法准备时间缩短	Story Lv.5キ–リカ岛Episode Complete
长者のしるし	5	まきあげる	ギル2倍	利用在ビ–カネル沙漠中央区随机挖到的钥匙打开营地的宝箱
お宝さがし	5	ぶんどる	アイテム2倍	Story Lv.3与シンラ玩硬币游戏时随机翻得
不屈の斗志	5	无	HP2倍・MP2倍	Story Lv.5グアドサラムEpisode Complete后进入原本打不开的门内与小孩对话
成长の约束	5	无	AP2倍・EXP2倍	Story Lv.5在与第10个仙人掌的迷你游戏中获胜
约された愈し	4	白魔法使用可能	リレイズ	Story Lv.5雷平原迷宫内最深处的宝箱
破灭の炎	4	黑魔法使用可能	フレア	Story Lv.5ガガゼト山Episode Complete后与リアン和エイド对话
至高の光	5	白魔法使用可能	リレイズ・ホ–リ–	完成キノコ岩街道封印洞窟的情节
终末の日	5	黑魔法使用可能	フレア・アルテマ	Story Lv.5时通往异界的5条道路全部走遍
迷わざる者	2	无	无	拿到第1件特殊服装时同时得到
限りなき魔力	4	战斗中MP消费减半	（魔力+15）×N・MP消费1	ミヘン街道隐藏洞窟
君临する者	5	HP限界突破	攻击力限界突破	Story Lv.5ナギ平原隐藏迷宫完成
天地の破坏者	5	HP限界突破	攻击力限界突破・银河天震	全魔物Over Soul资料收集后自动获得
进みゆくもの	3	经验值0防御	AP3倍	在魔物竞技场取得レギュラ–カップ3次优胜
いまわしき魔物	5	着がえたい防御	毒・睡眠防御・石化・即死防御・混乱・バ–サク防御・沉默・黑暗防御・リボン	在魔物竞技场取得ラ–ジカップハ–ド的优胜
比类なきもの	5	无	绝对会心一击・魔法增幅・伤害限界突破・オ–トヘイスト	在魔物竞技场取得召唤兽杯3次优胜
最後の手段	4	无	MP消费0・绝对会心一击・魔法增幅・伤害限界突破・隐身英雄之药	完成最强シンラ君的魔物人生

普通换装



随着流程的推进，玩家可获得各种各样的换装晶球，将其配置在换装盘上就能在战斗中选择对应的职业来作战。本作中的普通换装晶球共有16个，也就是说游戏提供了16种职业供玩家选择。每种职业不论从外观上看还是自身的能力都有着非常明显的区别，不同的职业组合可以玩出各种战术，具体方法就要玩家自己到游戏里去发掘了。

特殊换装

游戏中，三位女主角分别拥有一个特殊换装，大家可以把它理解为前作中的召唤兽，只要在战斗中换过换装盘里的所有职业，然后按R键就能选择特殊换装了。成功换装后，三人变为了一个整体，分别控制特殊职业的一个部位进行作战。特殊职业的能力普遍较强，甚至拥有多倍HP以及能力上限突破等强悍技能，不过只有换成特殊职业进行战斗才能习得该职业的技能，对于需要多次换装后才能选择的特殊职业来说，培养起来比较费时，建议等多周目并拿到了提升AP获得量的饰品后再来考虑。

全换装晶球获得方法

职业名	获得方法
ガンナ–	初期拥有
魔铳士	完成幻光河Story Lv.1的任务“轮送车を护卫！”或Story Lv.2的任务“チケットの贩卖！”
アイテムシュ–タ–	完成ナギ平原开启陆行鸟牧场的任务
战士	初期拥有
サムライ	Story Lv.3，キ–リカ寺院・试练の间的地上
ダ–クナイト	Story Lv.2的任务“ベベル突入大作战！”中获得，详情见流程攻略
バ–サ–カ–	完成Story Lv.3マカラ–ニャの森的任务“旅行公司の安全を确保せよ！”
歌姫	初期拥有
黑魔导士	完成第一个任务后获得
白魔导士	完成Story Lv.1ビサイド岛的任务“ワッカを探せ！”
シ–フ	初期拥有
调教士	Story Lv.3ガガゼト山的任务“ロンゾの出阵を阻止せよ”开始时与キマリ对话（前两章和族人对话并保持较高的好感度）
ギャンブラ–	Story Lv.3ルカ的硬币游戏大赛夺冠
きぐるみ士	Story Lv.5全地点Episode Complete或在魔物竞技场取得青年同盟武斗会的优胜
お祭り士	刚上飞空艇时和アニキ对话或在魔物竞技场取得ラ–ジカップ的优胜
サイキッカ–	在魔物竞技场取得レギュラ–カップ的优胜
フロラフルル（特殊换装）	Story Lv.2ジョゼ寺院主线任务中获得
マキナマズル（特殊换装）	Story Lv.2ビ–カネル砂漠主线任务中获得
斩骑王（特殊换装）	Story Lv.1在マカラ–ニャの森遇到トワメル触发剧情后再与其对话3次

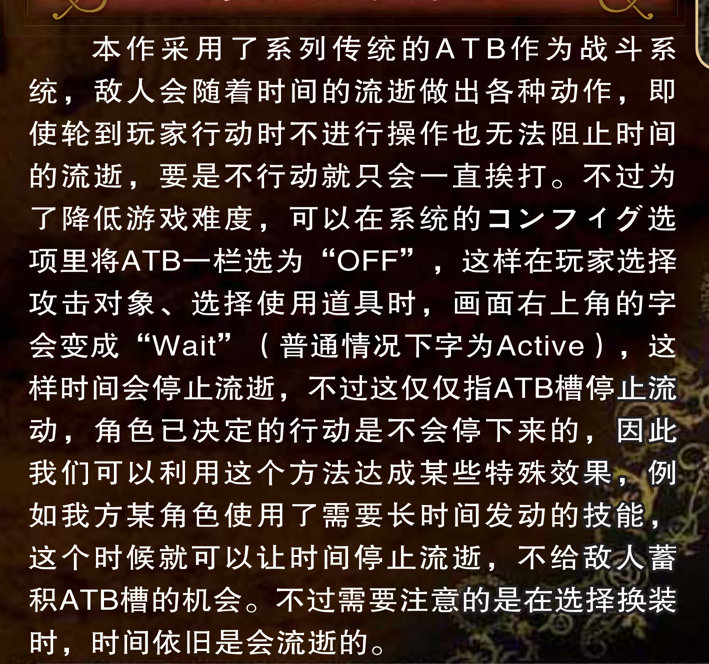
技能

每个职业都拥有丰富的技能，这其中包括自动产生效果的自动技能和需要自己使用的手动技能。不过大部分技能一开始并不能用，玩家需要通过战斗累积AP点数，达到技能要求的上限时该技能变为“MASTER”字样，之后才能正式开启此技能。在战斗中，使用技能类指令以及打倒敌人都能获得AP点数，战前进入“アビリティ”选项后选择对应职业便可看到该职业所有技能的习得情况，选择对应的技能按下○键便可指定培养该技能，接下来就赶紧去战斗吧。

Over Soul

本作中，每种魔物对玩家都有仇恨值这一设定，同种魔物累积杀到一定数量后，该种族的魔物就会出现Over Soul状态，此后在战斗中碰到该种族的任意魔物时，它们都会进入Over Soul状态，该状态下的魔物实力更强，可偷取的物品也会发生变化。只要见过Over Soul的魔物后，该状态的魔物就会被记录到魔物事典里，收集完所有的Over Soul魔物可获得换装盘“天地の破坏者”。由于只要见到过就能完成收集，因此可以在见到Over Soul的魔物后选择逃跑，为了提高收集效率，可以先把所有种族的怪都打得出现Over Soul状态后，去圣ベベル庙百层迷宫，这里能遇到游戏中出现的绝大多数魔物，剩下的再补完就不是难事了，魔物事典可在飞空艇上和シンラ对话进行查看。

战斗系统



本作采用了系列传统的ATB作为战斗系统，敌人会随着时间的流逝做出各种动作，即使轮到玩家行动时不进行操作也无法阻止时间的流逝，要是不行动就只会一直挨打。不过为了降低游戏难度，可以在系统的コンフィグ选项里将ATB一栏选为“OFF”，这样在玩家选择攻击对象、选择使用道具时，画面右上角的字会变成“Wait”（普通情况下字为Active），这样时间会停止流逝，不过这仅仅指ATB槽停止流动，角色已决定的行动是不会停下来的，因此我们可以利用这个方法达成某些特殊效果，例如我方某角色使用了需要长时间发动的技能，这个时候就可以让时间停止流逝，不给敌人蓄积ATB槽的机会。不过需要注意的是在选择换装时，时间依旧是会流逝的。

Last Mission

这部分和本篇是分开的，玩家可以直接跳过本篇攻略Last Mission部分，该模式的玩法和本篇有较大的区别，玩家的目的是爬上80层高塔，完成80层后还可以获得相关的奖杯，不过可惜的是本模式没有二周目的设定，必须一气完成。相比较本篇，Last Mission的玩法还是很丰富的，特别是喜欢迷宫式探索的玩家们千万不要错过！

基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	角色移动
左摇杆	拉近、转动视角
○	通常攻击/确定
□	选择射程内的目标，配合方向键为快速回转
△	菜单
×	取消
L	左转
R	右转
SELECT	配合×键为原地待机跳过当前回合
START	暂停



基本菜单一览

アイテム：查看/使用道具。
ドレスアップ：查看/更换当前持有的换装晶球。
アビリティ：使用当前装备的换装晶球技能。
足元：调查脚下可以拾取的道具，部分道具在包囊满的情况下可以调查后就地使用。
せいとん：整理当前包囊里的道具。
ステ–タス：查看当前玩家的状态。
コンフィグ：更改基本设置。



游戏的基本玩法

由于这个模式独立于本篇之外，玩家需要操作本篇三位女主角的其中一人挑战80层的高塔。游戏的玩法类似“《风来之西林》系列”，玩家需要在被划分为格子的迷宫中探索。敌人和玩家同时行动，场景中还有陷阱和各种道具，找到电梯可进入下一层，想要到达最高层，必须在迷宫中不断地提升实力才行。

角色的等级和状态

角色的等级通过打倒敌人后获得EXP来提升，等级提升后会增加所有的基本能力，MP的上限也受玩家的等级影响。另外，还有特殊的药在饮用后也可以直接提升角色的等级，这些药一般都比较难获得，一旦看到的话推荐立刻使用。

换装晶球



和本篇一样，玩家可以在Last Mission中使用除本篇三位女主角特殊换装外的所有换装晶球，只不过换装晶球的使用方法和效果与本篇有很大区别。Last Mission中每种换装晶球一开始都有机会取得，取得后即可装备。每个换装晶球只有3个技能，分为主职业专用技能和通用技能。玩家一次最多能装备5个换装晶球，而装备的第一个换装晶球即是玩家的主职业，后面几个则为副职业，主职业可以使用换装晶球的所有技能，副职业则只能使用通用技能。换装晶球和角色一样也有等级之分，通过合成的方法可以将同职业的换装晶球进行融合，等级会相加，这一点要和角色升级的概念区别开。换装晶球都有单独的HP和能力，可通过升级得到提升。作为主职业时就能显示出当前换装晶球的能力和HP，副职业则会增加该晶球一定的HP和一半能力给玩家。Last Mission中没有防具的概念，玩家受到攻击会削减当前主职业换装晶球的HP，削减到0的话晶球会被破坏，并自动更换下一个换装晶球，如果没有晶球的话玩家就会处于无保护的裸奔状态了。

流程攻略

本次攻略的流程部分共分为Story Lv.1～Story Lv.5五个部分，主线与分支任务都包含在其中，只要完成主线部分即可推进剧情，分支任务则可以增加故事剧情的完成度，不追求100%完成度和地点Episode Complete的玩家可以无视（考虑到攻略难度，建议二周目之后再来挑战100%剧情完成度）。

Story Lv.1
（主线）

ルカ

看完演唱会后，リュック和パイン对假ユウナ发起攻击，此战主要是介绍战斗系统，随便打打就是，HP较低时注意回复，リュック可以使用技能“ぬすむ”偷取物品，在今后的战斗中可以多用这招偷取各种物品。完成战斗后一路追逐假ユウナ，途中会不断出现杂兵干扰，其中的女战斗兵身上有“フェニックスの尾”，可以多偷几个。港口处有打扮成莫古利的人，调查他可进行回复，并且之后在ルカ完成任务“ユウナライブの真实”后可增加1点完成度。很快就能走到尽头，遭遇ウノ–和サノ–的阻拦，剧情后真ユウナ加入队伍与敌人战斗，普通攻击即可轻松应付。战斗结束后ルブラン现出真身，然后是我方3人围攻ルブラン的战斗，此战需要让ユウナ换装为歌姬进行战斗，再次结束战斗后完成任务返回飞空艇。



飞空艇

分别与リュック、パイン、アニキ、ダチ、シンラ、マスタ–6人对话推进剧情（和アニキ对话可获得“アルベト语辞书”和换装晶球“お祭り士”；和シンラ对话可开启“魔物创造”系统，看完“リザルトプレ–ト”的解说可以获得换装盘“攻めの方阵”；マスタ–位于居住区，动力室有宝箱），返回舰桥触发剧情自动前往ガガゼト山。

ガガゼト山

任务：ルブラン一味と竞争！

一路前进，遇到断裂处或可攀爬的地方可按×键使用特殊动作。爬上倾斜的平台后遇见ルブラン一行人并发生战斗，能力跟之前相比没太大变化，随便打打就能获胜。之后会出现6分钟的倒计时，由于战斗不计算在倒计时内，即便拿完所有宝箱也有足够的时间登顶。途中除了会踩地雷遇怪外，还会遭遇两次剧情拦截，不过都是杂兵，登顶后进入BOSS战。

BOSS ボリスパイダ–

完全没有难度，让ユウナ转职为“お祭り士”，使用技能“炎のゲタ”，即便随机发动最弱的火魔法也能对其造成很可观的伤害。

飞空艇

和シンラ对话查看解析结果，之后获得换装晶球“黑魔导士”，然后可以选择前往ビサイド岛和ザナルカンド遗迹，先后顺序随意，不过ビサイド岛的难度较低，建议先去这里。



ビサイド岛

任务：ビサイド岛でスフィアハント！

进村就会遇到老熟人ワッカ，寒暄一番后进入右侧中央的帐篷和ルールー对话触发剧情，之后返回ルールー的家与她对话休息一晚。第二天和ルールー对话接受任务，之后离开村庄一路前进，途中有些地方在地图上以紫色方块标注，调查这些地方可以获得密码（一共四个，具体位置见图），然后在进入海边之前的场景调查带锁的门输入密码后进入，与ワッカ对话后深入洞窟，在最深处找到换装晶球“白魔导士”，不过尾随其后的是一只巨大的魔物。胜利后返回洞口触发剧情，完成任务的报酬是换装盘“守りの圆阵”以及贵重品“ビサイドのスフィア”，之后自动返回飞空艇。



BOSS フレイムドラゴン

依旧没什么难度的敌人，它会使用火炎吐息，装上火属性伤害减半的饰品“炎の指轮”后便可毫无压力地战斗了。职业“お祭り士”依旧很好用，这次用“冰のゲタ”可轻松完成战斗。

ザナルカンド遗迹

任务：ザナルカンドでスフィアハント！

进入该地点后任务自动开始，先到右侧的高台和イサール对话，之后一路深入，途中会遇到几波杂兵的阻拦。乘坐电梯来到下层后和シド，之后再与他旁边的部下对话后挡路的猴子让开了路。继续往深处前进，大厅里有6个宝箱注意回收，平台处遭遇谜之音提问，正确答案是“い”，回答正确可获得换装盘“再起の心”。剧情后下楼梯继续深入可找到贵重品“坏れたスフィア”，接下来依旧要对付守护宝物的敌人。需要注意的是，完成该任务后就不能做其他支线了，强行要求玩家进入キーリカ岛进行本章的最后一个任务。

BOSS 秘宝のガーディアン

和之前的BOSS相比，攻击力和HP有了明显提升，回复工作一定要做好，先前获得的“白魔导士”可以利用起来。当然，“お祭り士”依旧强大，这次使用“冰のゲタ”可对BOSS造成较高的伤害。



キ-リカ岛

任务：キ－リカ岛でスフィアハント祭り！？

进入キ－リカ岛后一路前进触发剧情，在听完ヌ－ジ的训话后开始任务。如果之前在キ－リカ岛接受过找猴子的任务的话，就可以在森林里找到小猴子了。小猴子一共有13只，具体位置见图，蓝色图标为小猴子的位置、黄色图标为可以按×键进入的地方、绿色图标为记录点、红色图标为观察暗号的位置，找齐所有小猴子后与妇人对话可以获得换装盘“混沌の涡”。一路前进到最上方记录点位置，继续前进需要回答暗号，如果警备员为奇数需回答“きぼりのさる”，若为偶数则需回答“きのぼりざる”（第5次虽然一开始看到的偶数人，但最后可以听到赶来一人的脚步声，多等一会儿视角切换后也能看到具体人数，因此正确的回答应该是偶、奇、偶、奇、奇），全部回答正确可获得换装盘“水の怪物”。在寺院入口处遭遇BOSS战，将其击败后获得贵重品“すんごいスフィア”，Story Lv.1完成。



BOSS ゼロ式机士

血量比上一个任务的BOSS少，但速度和攻击力有所增强，普通攻击对其造成的伤害也不明显，这里可以用三“お祭り士”的阵容，搞出几个大威力魔法就能轻松将其击毙。

Story Lv.1

（非主线）

キ-リカ岛

和第一场景右边被小孩子围着的女性对话可以接到找猴子的任务。第二个场景地图左下的上层可以看到ドナ和バルテロ吵架的剧情；同一场景的地图右下处有个扛摄像机的人，与他对话后选择“见せて！”观看正在建设中的青年同盟基地，只要分别在Story Lv.1、3、5各看过一次，这样在Story Lv.5时就能在他的帮助下去基地拿取攻击力界限突破的珍贵饰品インビンシブル，此外这个也关系到100%剧情完成度。



ルカ

任务：ユウナライブの真实！

进入广场和气球摊旁的男性对话开始派发气球，之后与广场上的10个人对话并派发气球后完成任务，获得换装盘“愈しの风”。如果游戏开始时调查过ユウナ扮成的莫古利，这里可以增加1点剧情完成度。完成任务后再次进入这里，在5号码头的宝箱里可以拿到换装盘“雷の魔物”。在有记录点的房间内会看到上一代飞空艇上的奸商リン，剧情后可获得“アルベト语辞书”，这个关系到100%剧情完成度。和该房间内穿紫色衣服的小孩对话选择“うん”，返回入口进入左侧的房间和小孩对话，学习规则后获得4种硬币各5枚，并开启迷你游戏“硬币游戏”。



ミヘン街道

从街道北口坐悬浮车前往旅行公司会发生翻车事件，街道北口死路附近可以看到小型的チョコボイ−タ−。

キノコ岩街道

任务：キノコ岩街道に迫る魔物！

与ヤイバル对话后选择“魔物退治ミッションに挑战”开始任务，进入迷宫前记得和クラスコ对话，迷宫里的天气会不断变化，起雾时（变黑）遇敌率上升，不想战斗的话可以原地不动等雾气退散后再前进。途中有一条通往谷底的路，深处的封印之门前会遇到ウノ−和サノ−，剧情后获得“アカギスフィア9”，并与マロ−ダ再次见面。之后原路返回前往升降机处完成任务，获得换装盘“炎の战鬼”。完成魔物退治任务后前往青年同盟总部，入口处右侧小路的宝箱里有换装盘“むしばむ眠り”。与青年同盟总部的メイチェン对话，耐心地听完他的全部话，最后选择“どうぞどうぞ”两人握手告别。如果在任务前和クラスコ对话过，完成任务后再次返回キノコ岩街，与右边的クラスコ对话，可选择是否答应他上飞空艇的要求。



ジョゼ寺院

和周围的人对话后，右侧小屋外排队的人就会陆续减少，等没人排队后进入右侧小屋和前台的小哥对话，然后进入寺院触发剧情，之后离开寺院往南走，在桥上触发剧情后选择“マジ”获得“绍介状”，之后就能在ビ−カネル砂漠进行挖掘了。



幻光河

任务：ハイペロ族をガ−ドせよ！



这里有三条分支可选择：如果先与ト−ブリ对话后完成幻光河·南岸的护送任务，这样才能达成幻光河的Episode Complete的条件；在不与ト−ブリ对话的情况下直接完成护送任务的话，那么在Story Lv.2完成マカラ−ニャの森的寻找音乐家任务后选择不回飞空艇，返回与ハイペロ族对话能拿到ミネルバビスチェ（拥有究极的魔导之力，副作用为不能获得AP），当然前提是货物不被抢走。这两种方法完成任务后都会获得“魔铳士”、换装盘“日轮の守り”和饰品“サ−クレット”；如果根本就不接受护送任务，这样在Story Lv.2一开始把ト−ブリ和音乐团三人推入电梯后就能拿到エンタ−プライズ（HP上限突破9999）。究竟如何选择，请大家仔细考虑。

グアドサラム

目前此处没有重要事件，不过在异界入口处会有一点小剧情，会打听到グアド族人有很多都躲到了マカラ−ニャの森中，这对剧情100%收集有一定帮助。

マカラ-ニャの森

走光之道很快就能到达森林深处，在湖边会遇到トワメル，剧情后再与其对话3次可获得パイン的特殊换装“斩骑王”以及换装盘“迷わざる者”。光之道以外的道路会遇到几位音乐家，与其对话可增加故事完成度，需要注意的是这里的敌人强度较高，打不过要果断逃跑。

任务：オオアカ屋を追え！

从森林深处继续往北走可以到达オオアカ屋旅行公司，靠近アルベド族人触发剧情，返回森林开始任务。追逐オオアカ屋时可直接从光之道快速返回入口处，然后进入右边的道路，在第二个场景的十字路口往上走会发现他躲在树上，之后与其对话可以选择将他交给アルベド族人还是让他上飞空艇，任意选项都能完成任务并获得换装盘“氷の女王”。让オオアカ屋上飞空艇的话，以后在居住区可以找他购买道具，顺便帮他还清债务。

ビ-カネル砂漠

任务：砂漠发掘のアルバイト！

进入沙漠后一直跟着リュック走，一段时间后触发剧情，众人昏倒在沙漠里。被救出后到右侧与リュック和パイン会和，和这里的人对话几次后ナ–ダラ挖掘归来，要是之前在ジョゼ寺院拿到マジ的“绍介状”，此时和她对话选择“ナ–ダラに见せる”可开始挖掘任务。和悬浮车旁的人对话选择前往“沙漠西部”，在挖掘点时，地图上白色的×表示普通道具、黄色的×表示任务相关道具、黄色的■表示悬浮车的位置，在限定时间内将任务相关道具回收并返回悬浮车即算挖掘成功，没挖到任务道具或限定时间没返回悬浮车算挖掘失败，完成任务可获得换装盘“静かなる暗夜”。以后可以随时来这里接受挖掘任务，不过在挖掘点移动时是会遇敌的，建议等拿到了“退魔の腕轮”（走路不遇敌）后再来挖掘。

ベベル

一直往里走，在寺院门口触发剧情，之后进入寺院和バラライ对话可以获得饰品“ティアラ”。

ナギ平原

和道具店右边的人对话可以接到帮忙找新娘的任务，和平原上悬浮车旁的人对话可以接受公司宣传的任务（选择PR登陆即可开始为公司宣传，找新娘和公司宣传小游戏的具体方法见后文）和玩迷你游戏（三个地方的迷你游戏都不同，几个小游戏大致类似于老虎机、赌马和青蛙过河），可以用获得的点数来交换道具。悬浮车旁的两个人分别代表青空和银色两个公司，两个公司可换到的道具是不同的。点数可以用钱购买，这里强烈建议赶快把“退魔の腕轮”搞到手，方便以后的各种行动。这里建议从一开始就着手公司宣传的任务，这样到Story Lv.5时才能累积400分以上达成该地点的Episode Complete。



ガガゼト山

剧情后和所有村民对话，选择安抚他们的话语以提升好感度，为Story Lv.3拿换装晶球做准备。多次与キマリ对话可出现选项，除山门的所有人外，“祈り子の断崖付近”还有一人，记得利用传送装置过去与其对话。



Story Lv.2

（主线）

飞空艇

和シンラ对话观看晶球的内容，之后靠近アニキ触发剧情，然后前往居住区和音乐队中打鼓的人对话，之后将音乐队所有人推上电梯开始看ユウナ跳舞，如果之前没有完成幻光河的任务，此时ト–ブリ也会在场，他会不断左右移动，要找好位置把他卡住慢慢往电梯方向推（具体见图），将他和音乐队所有人推进电梯后可获得HP上限突破的饰品。大段剧情后返回舰桥和アニキ对话，之后可以选择将晶球还给青年同盟还是新エボン党，该选择对之后的剧情有一定影响（小编在这里选择的是新エボン党）。返还晶球后触发剧情，飞空艇被ルブラン一行“光顾”，重要的晶球被偷走了，之后开始晶球夺回行动。前往グアドサラム，发现门前有卫兵把守，想进去必须得弄到用于换装的衣服才行。



ジョゼ寺院

任务：战斗服を手に入れろ！

往南走，在ジョゼ街道触发剧情开始任务。往女战斗员前进的方向一直走就能看到掉落在地上的晶球，调查时遭到ウノ–和サノ–的阻拦进行战斗，这两人的HP都只有1000出头，并且防御力很低，将他们身上的东西偷掉就可以全力攻击结束战斗了，完成任务可获得ユウナ的特殊换装“フロラフルル”以及第一件衣服。

ビ-カネル砂漠

任务：オアシス调查！

和ナ–ダラ对话打听到情报，然后坐车前往オアシス开始任务，在深处可以捡到晶球，之后サノ–出现，打倒他和女战斗员后结束战斗，获得リュック的特殊换装“マキナマズル”、换装盘“防卫の时”以及第二件衣服。

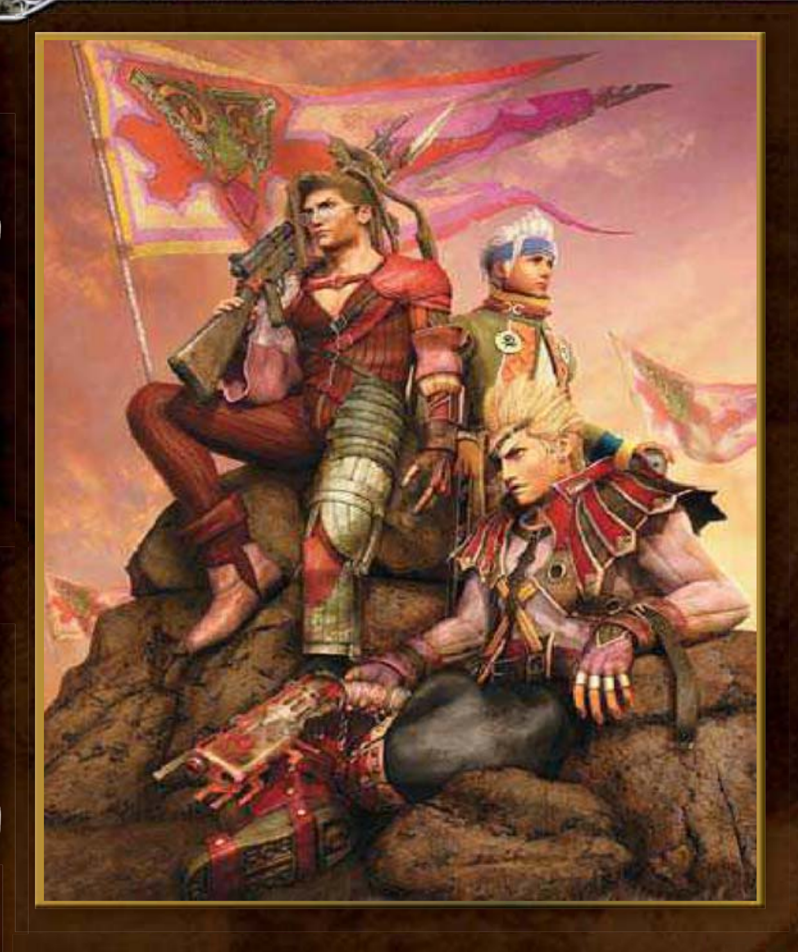


ガガゼト山

任务：战斗服を手に入れろ！

和キマリ对话后即可深入山里，进山前记得和所有村民对话。跟着地图上红色的箭头前进就能遇到对方的女战斗员，之后任务开始，跟着女战斗员前进的方向走即可在深处遭遇到她们，之后与ウノ–+女战斗员的阵容进行战斗，获胜后得到最后一件衣服。如果途中登上山顶则能看到ユウナ一行人的泡温泉事件，之后沿路返回时和敌人进行战斗。完成任务后获得换装盘“岩のごとく”，返回飞空艇后获得换装盘“突击の时”，之后便可以正式潜入ルブラン的驻地了。





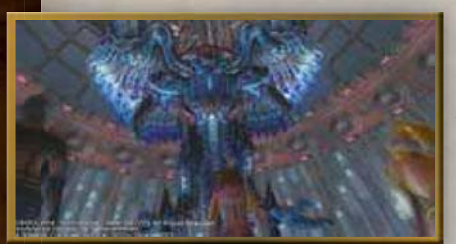
グアドサラム

任务：ルブランアジト潜入！

拿到三件衣服后再次来这里，靠近大门后触发剧情，之后选择换装后开始任务，在此之前可与宿屋老板对话会发生卖情报事件，花10000元可以购买情报，之后将情报卖给有需求的人即可赚大钱。买下情报后老板会给出需要此情报的人的提示，具体情况是随机的，最佳情况是老板的提示中有“一番近”字样，此时把情报卖给他可得100000元（按□键），大家可以通过S/L大法来实现。正式开始任务后在房间内部看完剧情后进入下面的房间，靠近ウノ–和サノ–自动进行对话，接着进入上面的房间给ルブラン按摩，需要在15次机会里获得32分才能让ルブラン满意地入睡。接着返回下面的房间，靠近左下的门后找到隐藏按钮开启暗门，进入后不断往里走，期间会遭遇几场强制战斗，敌人自然是ルブラン一行，在ウノ–和サノ–的房间里可以找到“アカギスフィア10”，之后继续深入需要解除三个机关，前两个在高台下方，第三个需要在触发针刺机关后故意靠近，之后自动来到有机关的高处通道。返回记录点开启附近的门后遭到ルブラン一行三人的攻击，战斗胜利后完成任务，获得换装盘“愈しの光”和贵重品“合体したスフィア”。

ベベル

任务：ベベル突入大作战！



如果之前选择的新エボン党，在这里不会受到任何阻拦；选青年同盟的话则会遭遇几次固定战斗。进入寺院后先到右侧的房间踩踏魔法阵，然后进入左侧房间的隐藏区域设定升降装置的前进方向，之后坐升降装置来到地下。地下迷宫区域会遭遇魔物的突然袭击，不过这几场战斗难度都不高，注意蜥蜴模样的敌人会使用带毒的攻击。进入封印施设并降到下层，这里要解除封印塔来搭路进入下方区域，不过想要解除塔的封印是需要进行战斗的，每次战斗结束后记得补满HP。搭路成功后会有提示，下方通道的分岔路口右侧的宝箱里有换装盘“ふみにじる者”，左侧需要从有印记的方向爬上柱子搭路才能继续前进（开启所有塔的封印后可以调节平台搭路进入最下方，调节平台时需要打倒出现的BOSS，顺利进入最下方可以拿到全异常状态防御的饰品“リボン”）。在牢狱区域仔细找找能发现一个魔法阵，踩上去后可以让牢狱停止旋转，当移动到缺口处的牢狱降下后停止转动，让ユウナ登上牢狱（需按×键），接下来可以指挥リュック操作牢狱转动（不站在牢狱上时按□键），在上下层可以拿到饰品“しぼりだす……”和“血ぬられた……”。继续前进会出现三个升降机，这里先坐右边的升降机来到上层，然后往南走跳回下层坐中间的升降机，踩踏突起搭路；接着返回下层坐左边的升降机，然后再次跳回下层坐中央的升降机，踩踏突起搭路；最后乘坐右侧升降机后踩踏此处的两个突起搭路来到深处，这样就可以利用左边搭路的柱子开启宝箱，拿到换装晶球“ダ-クナイト”。记录点前方会遇到バラライ，与其战斗后继续前进就是本章最后的BOSSバハムート了。

BOSS バラライ

攻击力和速度都很优秀，并且还会全体减速魔法，好在HP和防御力不算太高，强力物攻职业配合“お祭り士”的爆发可轻松应对，觉得不保险就再加上一个专职回复的“白魔导士”吧。

BOSS バハムート

这场战斗建议换上“白魔导士”，专职应对バハムート的全体攻击，由于BOSS的攻击力不高，随便一个回复魔法就能加满HP，接下来只需要保证回复职业的MP够用即可。BOSS的血量相对较多，要做好持久战的准备。

Story Lv.2

（非主线）

ビサイド岛

任务：青年同盟から来た男！

与岛上的人对话后ベクレム出现，之后选择挑战他的话可以玩射击小游戏，分数超过500就能完成任务，获得换装盘“神秘の守り”，分数超过2800可以获得饰品“アダマンタイト”，其作用是物理防御、魔法防御增加120，HP最大值翻倍，战斗中自动シェル+自动プロテス，速度减30。想获得高分，连锁是关键，具体玩法见后文。



キ-リカ岛

不管选择将晶球还给哪一方都无法进入，不过还是可以来触发下剧情收集完成度。

ルカ

前往中央广场触发剧情，之后回答问题选择“ひみつ”，剧情后获得换装盘“むさぼりし者”。

ミヘン街道

任务：チョコボを求めて驱けまわれ！

进入旅行公司看见ヒクリ，之后在外面与ヒクリ对话后开始任务。跟着リュック走，途中需要在规定时间内捡起陆行鸟的羽毛，リュック说话时全部选择“やめとく”。下一个场景开始尝试抓陆行鸟，来到陆行鸟面前需要选择从左、中、右三个方向拦截，前四次没有任何提示随便抓抓，之后陆行鸟会变疲劳，从第五次开始可以看它鸟头的朝向来选择抓捕的方向。不过这里建议故意让陆行鸟逃走，之后继续一路往南追，最后和悬浮车旁边的女性对话，用悬浮车来抓陆行鸟，如果之前直接抓住陆行鸟就无法达成该地点的Episode Complete了。抓到陆行鸟后一路往北走，剧情后要在2分半时间内到达指定地点发生BOSS战，完成任务可获得换装盘“月轮の守り”。要是之前让クラスコ上了飞空艇的话，之后返回这里和ヒクリ对话可以让她和陆行鸟也上飞空艇。

BOSS チョコボイーター

总体实力不算强，虽然会使用魔法攻击我方全体，但威力很小完全不构成威胁，BOSS的HP也仅有2300左右，依旧让“お祭り士”用老方法来对付。

キノコ岩街道

任务：逆恨み同盟を突破せよ！

选择新エボン党才会出现该任务，途中需要打倒青年同盟的人才能前进，到达大升降机处完成任务，获得换装盘“きらめく镜”；如果选择青年同盟则会受到欢迎，在总部与エルマ和ルチル对话会发生事件。无论选择哪一方，来到封印之门前都可以拿到アカギスフィア7。



幻光河

任务：ライブチケットを売りさばけ！

和トーブリ对话接受任务，然后需要卖出10张票，每张票的成本为1000，尽可能多地赚钱吧。对需要票的人按□键即可选择卖票的价格，不过每个人能承受的价格是不同的，要是票价喊高了对方是不会买的。完成与10人的交涉后即可完成任务，赚到5000元以上的话可以获得换装盘“あふれる魔力”，下面列出可交涉的人和可卖出的票价。

地图位置	可交涉的人	票价
幻光河・南岸	トーブリ左侧的女性	1000
	往南走遇到的第一个女性	1500
幻光河・南岸の道	往南走遇到的第一个男性	500
	最南端的女性	1500
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景1	站着的女性	1500
	坐着的男性	1000
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景2	左下站着的男性	2000
	阶梯上坐着的人	1500
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景1	小孩	2000
	右上的女性	2000
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景1	男性	500
	女性	2000
幻光河・北岸の道	往北走遇到的第一个人	1500
	最北段的男性	2000

雷平原

和雷平原・南部记录点旁边的人对话可以选择帮助他调整10个避雷塔，调查避雷塔后可以玩到小游戏，都是按键类小游戏，三次错误内完成游戏即算挑战成功，只要调整过全部10座塔并且其中5座达成完全调整的话，可以到这里的旅行公司去交任务，能获得换装盘“もののふの誉れ”。其中1、2、3、4、6号塔的迷你游戏难度较低，第10号塔不会显示在地图上，它的位置在8号塔的左边。另外，记得和这里的シド对话，这关系到该地点的Episode Complete。



マカラ-ニャの森

任务：音乐する人さがし中!

和ハイペロ族人对话可接受此任务，然后先到湖边和ベライ对话正式开始任务，之后需要帮助ベライ找到森林里化为蝴蝶的同伴。共有5处有蝴蝶的地方，分别是湖边左侧（小）、湖边入口附近（小）、树之道北部的空中，需要按×键跳跃（小）、光之道三岔路口中央（大）、圣泉（大）。寻找音乐家任务只要找到两位大音乐家即可，但建议还是要把另外三位小音乐家也一同找出来，这样在Story Lv.3时可以拿到换装盘“吹きすさぶ风”。找到两个大音乐家后和ベライ对话完成任务并获得饰品“ヘイストリング”，如果在Story Lv.1的幻光河任务中没有和トーブリ对话直接完成护送的话，这个任务结束后选择不返回飞空艇，在森林入口处和ハイペロ族人对话可获得换装盘“别れの宣告”和饰品“ミネルバビスチエ”（强力法系饰品）。

ベベル

无论之前选择将晶球给谁，这里的寺院都无法进入，选择还给新エボン党的话，在寺院门口和パッセ对话可得到饰品“タマのすず”；如果选择青年同盟则会受到杂兵的攻击。

ナギ平原

任务：クラスコの新天地?

这个任务只有当クラスコ在飞空艇上并完成了ミヘン街道的任务后才会出现，追逐クラスコ来到洞窟门口，之后选择帮助クラスコ清理洞窟里的魔物。这里的魔物大部分都是假的，靠近后就会消失，玩家需要从15只魔物中找出真的那一只才能进行战斗。连续接触3次假魔物后会对魔物进行重置，并且逐渐降低解谜难度，最后魔物头上会出现箭头代表其朝向，真魔物的朝向和假魔物的朝向是不同的，以此来判断即可。打到5个魔物后完成谜题，之后要与ブルーエレメンタル×3进行战斗，用雷魔法可轻松解决它们。完成任务可获得换装晶球“アイテムシューター”和换装盘“街道の风”，并且之后在战斗中可以捕捉陆行鸟。重新返回ナギ平原可以看到离开ガガゼト山的两个小孩子的剧情。



ザナルカンド遗迹

任务：ないしょのミッション

在エボン＝ドーム・通路和イサール对话开始任务，在这里完成猴子配对的游戏。猴子的名称都是相对的，成功后会拿到饰品“ソウルオブマグマ”，其作用为MP消耗量和威力加倍。此事件与ザナルカント遗迹和ベベル的Episode Complete密切相关，为方便大家寻找，下面列出全部猴子的配对表。每一只处于恋爱期的猴子头上都会出现粉红色的小桃心，很好识别。

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
1	シロキチ（白吉）	エボン＝ドーム・魔天中央	アカミ（赤美）	エボン＝ドーム・祈り子の间右下
2	ハル（春）	エボン＝ドーム・大广间右下	アキ（秋）	エボン＝ドーム・试炼の间入口左
3	ヨルオ（夜夫）	エボン＝ドーム・通路左下	アサコ（朝子）	エボン＝ドーム・魔天右下
4	アンミン（安眠）	エボン＝ドーム・大广间右上	ユメタロウ（梦太郎）	エボン＝ドーム・试炼の间右下
5	ウメヒコ（梅彦）	エボン＝ドーム・试炼の间上	サクラ（樱）	エボン＝ドーム・魔天右上
6	ショウコ（小子）	エボン＝ドーム・大广间左下	ダイ（大）	エボン＝ドーム・试炼の间上
7	ナツ（夏）	エボン＝ドーム・祈り子の间右上	フユ（冬）	エボン＝ドーム・通路右中
8	シタノスケ（下之助）	エボン＝ドーム・试炼の间左上	ウエヒメ（上姬）	エボン＝ドーム・祈り子の间右下
9	クマジロウ（熊次郎）	エボン＝ドーム・大广间中央	トラミ（虎美）	エボン＝ドーム・通路右下
10	カタナ（刀）	エボン＝ドーム・试炼の间左下	サヤ（鞘）	エボン＝ドーム・通路左上
11	キンタ（金太）	エボン＝ドーム・祈り子の间左下	ギンコ（银子）	エボン＝ドーム・通路中央左上
12	ルナルナ（月月）	エボン＝ドーム・通路中央左中	サンサン（日日）	エボン＝ドーム・大广间左上

Story Lv.3
（主线）

本章开始，每个地方都可以设置水晶球，为了全地点Episode Complete和剧情完成度100%，一定要在本章去过所有地点。

ビサイド岛

任务：ビサイド寺院に魔物出现！

先到ルールー的房间里与其对话，离开房间发现シンラ在设置晶球，接着看见ワッカ往寺院方向跑去。进入寺院和ベクレム对话开始任务，在寺院内部能看见脱力的ワッカ，继续前进是与召唤兽的战斗。

BOSS ヴェルファーレ

这只召唤兽会使用两种全体攻击，并且还会使用削减MP的招式，“白魔导士”和足够的MP回复药是必备的，一定要保证全体成员的HP在500以上。

キーリカ岛

任务：寺院の魔物を退治せよ！

先前往ドナ家得到她的帮助，之后要进行一个小游戏，在敌人的视线背对我方的时候按○键突破即可进入门内，按R键可切换视角观察对方的视线，成功突破的话可以开启宝箱获得“奥义の心得”。进入树林后发现所有路都被封锁了，之后走到头顶有树干搭路的地方触发剧情来到寺院下方，接着就是突破重重防守进入寺院了。与バルテロ对话后的房间里有三个白色火焰，按右、左、中的顺序熄灭可打开正确的道路。在这途中共要进行6场强制战斗，敌人是能力不强的恶魔，第6场战斗结束后，下方道路上有换装晶球“サムライ”别忘了拾取。最深处是与召唤兽的战斗。另外，记得和扛摄像机的人对话，如果之前有完成找小猴子的任务，现在可以来领取报酬了。

BOSS イフリート

这只召唤兽大部分招式都是火属性，装上火炎伤害减半的饰品后就完全没压力了，随时保持全体治疗即可轻松获胜。

ジョゼ寺院

任务：ジョゼ寺院に魔物出现！

救助两个寺院后该地点开启任务，如果此时前往ベベル在上一章和バハムート战斗的地方会看到ヌージ、バラライ和ギップル三人在此，剧情后需要与一只モルボル战斗，多准备点万能药就没啥难度了，战后可以捡到贵重品“アカギスフィア1”。确认其他任务都做完之后再进行这个任务。进入寺院内部，在第二层将5个台座全部推入空隙里才能开启通往第三层的道路，这上面要再次面对召唤兽的攻击。胜利后获得换装盘“ゆるぎなき防御”，之后ユウナ掉落到深渊，这里会触发大段剧情并拿到贵重品“アカギスフィア2”和“アカギスフィア3”，当ユウナ一人在异界时要连打○键，这关系到结局的完整性。

BOSS リザルトプレート

这个召唤兽的大部分招式是雷属性，事先装备好减免伤害的饰品打起来会轻松很多。除了普通的雷属性攻击外，它还会使用一招固定伤血2/3的技能，中招后要立即进行回复。

Story Lv.3


（非主线）

ルカ

任务：スフィアブレイク大会！

进入该地区自动触发剧情开始任务，玩家需要与这里的人进行硬币游戏比赛，获得三胜后进入决赛与シンラ对决，三败则失去参加决赛的资格。与街上的人对话可查看胜利条件、难易度等，尽量找简单的对手下手。决赛的胜利条件是15回合内消除50枚硬币，获胜后可得到换装晶球“ギャンブラー”。



ミヘン街道

任务：暴走机械を止めろ！

进入该地区后自动触发剧情，接受委托后开始任务，玩家需要和对手抢时间，尽可能多地阻止暴走的机械。机械一共有13组，只要破坏7组就能获胜，完成任务获得换装盘“たゆまざる攻击”。完成任务后坐车到北口然后往南走，能看到シンラ设置的通信晶球掉到下方平台，这个细节会增加剧情完成度。

キノコ岩街道

往青年同盟总部方向前进会遭遇阻拦，之后从队员口中得知ヌ–ジ失踪的消息。

ジョゼ寺院

在寺院门前和ギップル剧情对话，没特别任务。

幻光河

和ト–ブリ对话两次触发剧情，没特别任务。

グアドサラム



进入ルブラン的家，先到下层房间和ウノ–与サノ–对话，然后到上层房间和ルブラン对话，接着返回下层，进入秘密区域里ウノ–与サノ–的房间，观看水晶球的内容后获得贵重品“アンダ–ベベルの记录1・2”，调查书架上的水晶球获得贵重品“牢狱のスフィア”。之后和メイチェン对话并选择“语ってください”，这关系到最后的结局。另外，记录点左侧房间，通过箱子爬到上层，右侧的宝箱里有开启封印之门的“アカギスフィア4”。

雷平原

与南部的シド和北部的リアン、エイド对话，与リアン跟エイド对话时，回答的地点会决定下一章见到他们二人的位置。不过想要达成ガガゼト山的Episode Complete，在这里要选“ジョゼ寺院”。

マカラ–ニャの森

任务：マカラ–ニャ旅行公司SOS！

进入该地区直接开始任务，需要与魔物进行六连战，带上回复职业并准备好足够的MP回复药即可轻松完成任务，奖励是换装盘“剑士の夸り”和换装晶球“バ–サ–カ–”，前往湖边和小音乐家对话，然后调查他们的朋友（果冻状生物）可获得换装盘“吹きすさぶ风”。

ビ–カネル砂漠

任务：サボテンダ–搜索！

前往サボテンダ–自治区，剧情后和大仙人掌对话开始任务。和这里散发绿光的仙人掌对话可以得知小仙人掌的去向，然后就一个个地找吧。下面列出所有仙人掌的位置，本章只能找到前5个。找到仙人掌后要玩一个迷你游戏，要在躲开仙人掌攻击的同时将其抓住，被攻击到或子弹用光，最后也能抓到仙人掌，不过就没有奖励了。如果成绩优秀的话，抓到最后一只仙人掌时可获得换装盘“成长の约束”。

顺序	名称	位置
1	ロロビア	ビ–カネル沙漠的オアシス
2	ト–メ	ビサイド岛的海岸
3	ロベイラ	グアドサラム・ルブランのアジト记录点附近房间里的宝箱
4	アレク和アロヤ	ナギ平原与ガガセト山相通的桥附近
5	イスラヤ	雷平原北部某仙人掌石碑处
6	チャパ	キ–リカの森右侧能按×键跳上去的树
7	エリオ	ガガセト山，传送到登山道后继续往前走的一个宽广平地
8	バ–チェラ	キ–リカ岛ドナ的家
9	フライレ	サボテンダ–自治区的洞窟（先与大仙人掌对话出现选项后才能进入洞窟）

ベベル

前一章选择新エボン党的话，来到大门前得知バラライ失踪的情报，之后自动返回飞空艇。然后再次进入该地区，在之前与バハム–ト战斗的地方会碰到こども团，和パッセ对话并选择“知らせてあげて”可获得换装盘“野生の血脉”；如果前一章选择青年同盟的话，在这里会强制与杂兵战斗，进入内部也无法得到换装盘，不过还是得来这里一趟设置晶球。

ナギ平原

任务：谷底の洞窟に魔物出现！

要是之前没让クラスコ上飞空艇，现在可以前往魔物训练场触发“クラスコの新天地”任务（详情见上一章），完成任务后可捕捉陆行鸟（上方的饲养区是可以放置晶球的，一定要去）。重新进入该地区的任务地点往左走，接受委托后开始任务，需要将洞窟里的人全部带出来。每个遇难者都拥有各自的性格，想一次性带出所有的人是不现实的，逐步深入分批带出来吧。将遇难者带回入口可获得报酬，其中有贵重品“ビサイドのカギ”。将所有遇难者救出后进入“祈り子の间”进行BOSS战，胜利后完成任务，获得换装盘“四重の力”，再次返回这里可以获得饰品“星の腕轮”，在平原中央位置可以放置晶球，一定要去一趟。

拿到“ビサイドのカギ”后，可以到ビサイド岛的寺院右侧房间开启宝箱拿到探测用晶球，之后在该地区行走时按×键可以收到电波，当电波为满值时按○键可放置探测晶球，观察时可按R键放大画面，利用该功能可以找到安放在远处有数字的晶球。可以安放及观察到的晶球共有4个，而这4个数字就是第一章ワッカ所在洞窟右侧通道的密码，这里面可以拿到换装盘“荒れ狂う巨人”。四个可放置晶球的位置分别为：1.村子左侧中央房间隐藏的通道里；2.村口记录点附近；3.瀑布路段靠近第一个瀑布处；4.悬崖场景左侧。

BOSS ヨウジンボウ



难度较高的一场战斗，敌人的普通攻击威胁不大，不过削减MP的招式“小柄”附带毒攻击，一定要装备好防毒的饰品。这个BOSS最难缠的地方在于会使用“斩魔刀”，这招会强制将我方全体打成HP和MP都为1的状态，中招后要立即进行回复。



ガガゼト山

任务：ロンゾの暴走を食い止めろ！

靠近山门后触发剧情，要是和这里的族人好感度够高的话可以从キマリ手中拿到换装晶球“调教士”（前两章和所有族人对话并选择增加他们好感度的选项）。接受任务后往山顶前进，在最深处进行BOSS战，获胜后完成任务，得到换装盘“満ちゆく愈し”。

BOSS ガリク、ロンゾ若众×2



这场战斗一定要优先集中火力解决掉ガリク，否则等他的有利状态加满后根本打不动。将ガリク干掉后就可以换“白魔导士”一边回复一边战斗了。需要注意的是跟班会使用削减MP的招式，队伍中有法系职业的话要注意MP的回复。



ザナルカンド寺院



深入寺院，在通路可和イサ－ル进行剧情对话，沿途有不少宝箱可以回收。上一章没有完成猴子配对的话，本章可以继续完成。



Story Lv.4

（主线）

飞空艇

到甲板找到パイン触发剧情，之后返回舰桥观看通信水晶，目前只能观看到4个地方，本章观看通信水晶是达成各地点Episode Complete的重要环节，请一定仔细观看，下面列出容易错过的地方和重要事件，没列出的地点也可以顺便看看，涉及到剧情完成度，多看看反正没坏处。看完4个地方后和ダチ对话，接下来前往幻光河找トーブリ帮忙开演唱会，在此之前先看完第二阶段的通信水晶。

通信晶球刚刚接通时：

地点	事件
ビサイド岛	与ワッカ对话
キーリカ岛	与ドナ对话
キノコ岩街道	与ヤイバル对话。如果选择新エボン党的话，晶球会被丢入海中
ベベル	与マローダ对话

寻找トーブリ事件前

地点	事件
ビサイド岛	可以看到七种不同的情况，最后一次通信晶球被踢坏
キーリカ岛	在村中不断看，可以看到ドナ说梦话叫バルテロ的名字。不要看寺院，此时如果看寺院的话，通信晶球就会坏掉，这样就无法达成Episode Complete了
ミヘン街道	找出机械暴走的原因，最佳答案是リュック。依此时选择的顺序不同，再加上之前在ミヘン街道完成的事件情况，在Story Lv.5时犯人有リュック、リン、运动家、魔物、少女和失败6种可能，其结果各不相同。如果按照之前的流程来打，没有直接成功捉到陆行鸟而是用悬浮车进行追赶的话，这里建议按2–5–3–4–1–2–5–4–1–3–2的顺序一边查看一边叫リン过来调查（L键选地点，×键呼叫リン，需要注意的是不要进入就直接呼叫リン，等场景内有人或可疑的东西出现时再呼叫），这样在下一章听リン推理事件后可得出リュック是犯人，可获得MP0消费的饰品“ラグナロク”，并完成该地点的Episode Complete
雷平原	可以两次抓到陆行鸟
マカラーニャの森	在旅行公司连看数次后オオアカ屋会提到他那个离家出走的弟弟（前提是帮オオアカ屋还清债务）
ナギ平原	连看数次之后看到为儿子寻找新娘的父亲拿出珍藏的宝箱。此事件发生后在Story Lv.5中可以找到宝箱中的5万元，等他发现钱丢失后如果把钱还给他，可以获赠“剑技の心得”
温泉	共有15种不同的情况，非常有趣

寻找トーブリ事件后

地点	事件
ビサイド岛	ベクレム提到当年和瓦卡弟弟的事情
キーリカ岛	连看3次村庄，会发生ドナ把自己的话用气球带给バルデロ的情节。之后再看寺院，バルデロ就会收到ドナ的气球，Episode Complete要求达成
マカラーニャの森	连看数次旅行公司，会看到オオアカ屋的弟弟回来
ガガゼト山	连看数次山门，可看到ガリク醒悟的情节
ザナルカンド遗迹	连看数次会看到イサール谈到ベベル的情节

幻光河

任务： トーブリを探せ！

来到这里后自动开始任务，一路往北追着トーブリ跑，追到幻光河・南岸シパーフ乘り场后再原路返回，发现トーブリ后继续往南追，很快就会发现トーブリ乘车往北驶去，重新往北前进，过河后继续往北一直追到グアドサラム的入口处时总算逮到他了，与其对话后完成任务，获得换装盘“黑き纹章”。

飞空艇

前往居住区，在这里进行一个应援的小游戏，狂按○、×、△、□四个按键即可轻松拿到高分，得到饰品“なにごともない”。在确认利用通信晶球看完所有事件后和ダチ对话前往雷平原。

雷平原

任务： 魔物のお客はお断り！

来到这里后得知有魔物骚扰导致无法举办演唱会，接下来自然就是讨伐魔物了。魔物在小地图上以红色箭头标注，朝着指示方向前进即可与其战斗。将其打倒后返回入口完成任务。

BOSS ザラマンデル

这个BOSS有着很高的物理攻击，战前装备上提升防御或HP最大值的饰品，至少保证回复职业不会被其普通攻击秒杀掉。战斗时要以回复为重，尽量保持全员满血状态，特别是BOSS使用吐息攻击后要立即进行全回复。

飞空艇



自动返回飞空艇后和所有人对话发现观众中两个党派的人发生了冲突，之后和トーブリ对话开始演唱会，CG过后在舰桥和メイチェン对话，然后在不和シンラ对话的情况下前往动力室见到ルブラン一行，剧情后获得贵重品“アカギスフィア5”。

最终幻想X-2 HD版

Story Lv.5

（主线）

异界

和ダチ对话可以前往世界各地完成各地点的Episode Complete，如果某地区满足达成Episode Complete的条件，进入Story Lv.5的地图选择画面时，该地区就会出现Active link，很容易辨别。除ベベル外，其他地点达成Episode Complete的话，可以返回飞空艇找アニキ拿到换装晶球“きぐるみ士”。和アニキ对话，选择任意一个地方就能进入异界，从不同的洞穴进入异界后，通往深渊的道路会有所不同，但无论选择那条路，在到达深渊的花田为止，途中都会经历三场BOSS战，打到第三个BOSS后获得换装盘“不灭の魂”。如果从全部5条路到达过深渊的话可以获得换装盘“终末の日”（ジョゼ寺院道路途中依次按照3−2−1的顺序推石头；ナギ平原谷底道路在进行四次传送后往上走，之后往右走即可到达花田）。

BOSS シヴァ

大部分招式都是冰属性的召唤兽，提前装上防御冰属性的饰品打起来会非常轻松。

BOSS ラグ、ドグ、ラグ

三人的HP都在一万左右，不过开场对方就会使用“マイティガ−ド”，会极大削减我方造成的伤害，消除该效果后再全力击破。一定时间后对方会使用合体技，这招会将我方全员强制打成1点HP的状态，中招后要第一时间进行回复。只要强行解决掉其中一人后就没啥难度了。

BOSS アニマ

血量很高的家伙，惟一有威胁的一招是全体攻击，保证全员HP在1500以上会比较安全，建议让一人专职回复。

异界の核

途中有三架钢琴，分别弹出正确的音阶后才能顺利通过，否则就要面对比最终BOSS还厉害的アジ・ダハ−カ（可逃跑），正确答案是1.ソ、ミ☆、レ☆；2.ド☆、シ、ラ、ソ；3.ファ、ミ、ファ、ソ、ド，通过后遇到ギップル，剧情后获得贵重品“パインのスフィア”。继续前进是浮游石路段，在这里要按照正确的路线踩踏音阶，调查记录点旁边的雷达可以看到所有音阶的位置，然后根据记忆去踩，记忆力不好的玩家就根据下面提供的地图来前进吧，到达终点后触发剧情，之后就是一边前进一边进行最后的5场BOSS战了。通关后在花园里要连打○键，祈之子出现后选择“一绪に步きたい”，这是达成完整结局的关键点之一。



BOSS ヴェグナガン（尻尾）

普通攻击针对我方全体，杀伤力较大，不过速度比较慢，保证所有角色的HP在2000以上会比较安全。

BOSS ヴェグナガン（脚）、タ−レットA、タ−レットB、タ−レットC

高处的炮塔血多、防御力高不说，只有远程攻击和魔法才能打到，因此建议直接无视掉，全力攻击下方的本体。

BOSS ヴェグナガン（コア）、ブルワ−クR、ブルワ−クL

从此战开始要连续进行三场战斗。这场战斗很简单，敌人双手的HP都很低，优先将两只手破坏掉后，核心会浪费很多时间对手进行修复，随便打打就过了。

BOSS ヴェグナガン、リダウトR、リダウトL

一开始只能攻击左右的獠牙，好在HP不算多，解决掉后本体出现，之后本体会不断修复獠牙，直接全力攻击本体吧。比较有威胁的是一招全体攻击，能对我方所有人造成接近2000的伤害，一定要保证有足够的HP来抗下这招。

BOSS シューイン

对方最具威胁的一招是对单体9连击的テラー・オブ・ザナルカンド，可造成接近3000的伤害，因此我方成员的基础血量在此战中非常重要，建议让主攻手和回复职业使用换装盘“不屈の斗志”，开场换装获得2倍HP，这样基本就能保证生存能力了，接下来只要保证回复能跟上，打倒BOSS就是迟早的事。

Story Lv.5

（非主线）

ビサイド島

任务：ルールーの赤ちゃん诞生!

入村后追着ワッカ前进，在寺院门口与他对话，之后前往海边和ベクレム对话，要是完成了射击游戏的话，可以得到“战友のスフィア”。沿途瀑布下面的宝箱里有贵重品“黄昏のしずく”，其作用是特殊职业“フロラフルル”的伤害限界突破。返回途中和ワッカ对话查看晶球的内容，返回村庄看ワッカ给小宝宝取名字，剧情后该地点Episode Complete。



キーリカ島

任务：キーリカごたごた再び!

往寺院方向前进，两段剧情后自动完成任务并获得换装盘“练达の秘术”，该地点Episode Complete。再次返回这里，和扛摄像机的人对话观看建设好的基地，之后选择“行く行く！”可从岛上的宝箱里获得攻击力界限突破的饰品“インビンジブル”（前提是Story Lv.1和Story Lv.3也看过基地），除了可获得道具外，这也关系到剧情完成度。

ルカ

任务：ブリッツボール开幕!

进入这里后自动来到剧场前，和这里的前台对话可进行闪电球大赛，本作的闪电球变成了跟“《创造球会》系列”一样的养成类游戏，具体参见后文。返回“街はずれ”左下角（记录点下方的平台）触发剧情，之后一路追逐莫古利，依次前往中央广场、联络桥、2番ポート触发剧情后完成任务，该地点Episode Complete，同时这也是解锁故事最终结局的一个重要环节。



ミヘン街道

任务：事件の真相解明か！？

前往旅行公司听リン的推理，根据Story Lv.4的选择不同，最后的犯人也会有所变化，推定出的犯人为リュック、イ–タ–或ヒクリ都能达成该地点的Episode Complete，如果得出犯人是リン的结论的话则可以获得“ギップルのスフィア”，但地点Episode Complete就无法达成了。返回该地点，乘坐陆行鸟前往“新道北部”，在地面上有陆行鸟羽毛的地方往悬崖方向一直走，一段时间后会出现提示，选择“うん”可跳到对岸开启宝箱。之后再次往这个方向一直走还会出现一次提示，选择“うん”可下方开启宝箱获得特殊换装“斩骑王”的伤害界限突破道具“常胜之秘传”。

※得出リン是犯人这个结论的方法如下：

1.Story Lv.1，与街道中央部训练机械的アルベド族人对话。

2.Story Lv.2，抓到陆行鸟前在旅行公司门口与リン见面。

3.Story Lv.3，暴走机械的讨伐数量在9个以上，并且在街道北部看见シンラ设置的通信晶球掉落到下方平台。

4.Story Lv.4，搜寻犯人阶段按7–5–4–2–8–1–5–2–3–6–5–5–4–7–7的顺序调查，最后呼叫リン时发现他没有出现时就成功了。

キノコ岩街道

任务：青年同盟休战中！

如果之前选择的新エボン党，这里只要前往通向青年同盟总部的升降机处就能达成该地点Episode Complete；如果选择青年同盟，则要先完成几场战斗，最后前往总部和ルチル对话达成Episode Complete，并获得贵重品“ヌ–ジのスフィア”。升降机右侧的宝箱里有特殊换装“マキナマズル”的伤害界限突破道具“マキナブ–スタ–”，如果选择的青年同盟，还可以从本部入口处右侧隐藏的小道里开启宝箱获得饰品“クリスタルバングル”。





ジョゼ寺院

任务：マキナ派の最高杰作！

在寺院里触发剧情后可以挑战大型机械，机械的能力会根据玩家在沙漠里挖到的零件数量不同的发生变化，零件分为A、S和Z三种，分别对应1分、3分和5分，只要挖掘出的零件总分数在38分以上（一个A零件、三个S零件、5个Z零件）就可以直接挑战最强机械了。否则就只能先打败机械，然后收集5个修复零件后再来挑战。打倒最强机械后达成该地点Episode Complete，并获得贵重品“魔导ダンス大全下卷”。

所有修理零件获得方法

零件名称	获得方法
リペア魂	和ジョゼ寺院左侧房间里坐着的人对话
リサイクル精神	和ジョゼ寺院2层的男人对话并输入密码“マルネラ”
かんたんリペア	ジョセ寺院外右上方的空地上有3只猴子，站在正中央当3只猴子一起跳起的时按○键就能拿到，推荐连按○键
リペアアニュアル	ミヘン街道上某个机器人的身上
リペアのすべて	ナギ平原隐藏迷宫中获得

BOSS エクスペリメント

攻防能力很强的机械，不过缺点是HP较低，最简单的办法是让シ–フ学会必定先手攻击的技能“さきがけ”，然后濒死并装备“キュ–ソネコカミ”，由于シ–フ的普通攻击是打两下，每一击为9999的伤害，因此一开场就能秒掉BOSS。“キュ–ソネコカミ”是圣ベベル庙百层迷宫第40层的奖励，建议尽早拿到手，后期很多战斗都能用这个方法轻松应对。

幻光河

任务：幻光河のRe：Live

和トーブリ对话选择观看演唱会，如果这里出现“飞入”选项则表示可达成该地点的Episode Complete。想要达成这里的Episode Complete，必须在之前满足以下条件：1.Story Lv.1护送任务完成，且不能丢失任何货物。注意一定要直接向トーブリ接任务，不能不接或向ハイペロ族人接，另外在完成护送任务前不可去キーリカ岛发生与トーブリ见面的情节；2.Story Lv.2卖票任务顺利完成，10张票全部卖出且赢利4000元以上；3.Story Lv.3与トーブリ对话完毕；4.Story Lv.4寻找トーブリ之前利用通信晶球看完幻光河的情况。根据完成的事件不同，出现在グラドサラム里トーブリ事务所宝箱里的道具也不一样，如果在Story Lv.23不上ガガゼト山阻止ガリク的灭族行动，在这里就可以拿到珍贵饰品“成功の秘诀”。



グアドサラム

任务：归ってきた者たち

在ルブラン一行的房间前触发剧情，之后进入ルブラン一行的房间，然后出来与トワメル对话达成该地点的Episode Complete。再次返回这里，和トワメル对话后可进入他身边的房间，可获得换装盘“不屈の斗志”，宝箱里则有贵重品“バラライのスフィア”和饰品“フォ–ブレス”



雷平原

任务：シンラの设计ミス！？

进入该地点后自动触发任务，需要将所有避雷塔下的魔物都解决掉。需要解决的敌人会在小地图上以△显示，前9个敌人都是能力不强的杂兵，北部左侧的第10个魔物属于BOSS级别的敌人，调查远处的塔后开始战斗，胜利后该地点Episode Complete，获得换装盘“守りぬく勇气の光”。之后和アルベド族人对话可前往洞窟探险，最深处找到シド并再度进行BOSS战，胜利后达成该地点另一个Episode Complete，并且シド也上了飞空艇。

BOSS フンババ

皮糙肉厚且攻击力高的家伙，并且还会给自己使用减伤的魔法盾，建议装上增加HP上限的饰品再来对付它，回复职业也不要节约MP了，尽可能使用强力的回复魔法。这个BOSS被打倒时必定会使用陨石魔法，其效果是对我方全体造成多次随机伤害，一定要保证我方至少两人处于满血状态，否则很容易被这招团灭导致GAMEOVER。

BOSS マキナパンツァー

纯粹的血多而已，开场将三个雷达破坏掉之后就可以慢慢打了（雷达的血量都只有三位数，基本可以秒杀），甚至连回复职业都不用配备。

マカラ-ニャの森

任务：消えゆくマカラ–ニャの森

前往旅行公司可以看到ワンツ归来的剧情，达成该地点的第一个Episode Complete。前往湖边和这里的女性对话，然后返回圣泉触发剧情，达成该地点的第二个Episode Complete，获得换装盘“希望の光”。



ビ-カネル砂漠

任务： 热砂の恶魔袭来！



进入该地点后自动来到サボテンダ－自治区，发现魔物从地底喷涌而出，需要赶紧找到10位仙人掌勇士来封印洞窟。10个仙人掌的位置参考Story Lv.3的表格，最后一只仙人掌需要在被封印的洞窟里面才能抓到，洞窟途中会经过一个有流沙的区域，这里有一分钟的限时，途中有不少宝箱，限定时间内没通过要从头开始走，建议将所有宝箱都回收后再通过该路段。抓到最后的仙人掌后要与巨大仙人掌进行BOSS战，对手的血量较少，用濒死+饰品“キュ－ソネコカミ”的战术可以轻松解决战斗。离开洞窟后触发剧情，之后可以返回飞空艇做整备，再次前往沙漠后开始与アンラ・マンユ进行战斗。派遣陆行鸟探索ビ－カネル岛后可以前往沙漠中央部进行挖掘，在这里能挖到贵重品“さばくのカギ”，这样就可以开启驻地的宝箱获得换装盘“长者のしるし”。

BOSS アンラ・マンユ

一周目攻略时难度很高的一个BOSS，HP高达33万，除本体会使用全体攻击以及强力单体攻击，双手也会进行辅助攻击，并且左手魔法免疫、右手物理免疫。虽然两只手的HP只有5000左右，但即便破坏掉也会被本体给修好，因此这绝对是一场硬仗，建议等角色满级并拥有足够的高级饰品后再来挑战。比较简单的打法依旧是濒死+饰品“キュ－ソネコカミ”，不过由于不能自己指定攻击目标，运气不好时会一直攻击那只物理免疫的手，因此建议队伍用物理职业+法系职业+シ－フ的配置，シ－フ装“キュ－ソネコカミ”和“倍速の腕轮”，另外两个职业装备提升HP上限的饰品和防御/吸收属性魔法的饰品，换装盘选择“不屈の斗志”，开场就换装变为2倍HP，之后法系职业主攻右手，物攻职业负责打本体和救人，吃全体魔法后法系职业立即换成“白魔导士”救场，只要随时保持“白魔导士”的MP够用，磨死这个家伙只是时间问题。

ベベル

任务： 新エボン党改革！？

前往寺院门口触发对话自动完成任务，获得换装盘“灾いの守り手”。之后返回这里，进入寺庙内部右边的房间会触发こども团找到隐藏迷宫的剧情，这里就是本作最强隐藏迷宫的入口，共有100层，每20层都有BOSS守关，打到它们能得到不少好东西，将该迷宫打通后该地点Episode Complete。

ナギ平原

任务： PR合战终结！

PR宣传点数达到400以上可完成该地点的Episode Complete，从第一章开始就一直注意为公司进行宣传的话，达到指定点数并不困难，两家公司合并后可以换到不少好东西。另外，平原中央记录点后方斜坡上的宝箱里有小青年的父亲为他存的50000块钱，拿走后与他对话，如果将钱还给他可以得到饰品“剑技の心得”。另外，之前打ヨウジンボウ的地方可以拿到贵重品“晓のしずく”。

ガガゼト山

任务： ガガゼト山——その後

在山门触发剧情后和キマリ对话，之后前往登山道附近触发剧情后完成该地点的Episode Complete，获得换装盘“いにしえの圣兽”。返回这里和之前出走的两个小孩对话可获得换装盘“破灭の炎”。

ザナルカンド

任务： 想い出の地

前往此地自动触发剧情并达成Episode Complete，和メイチェン对话，听他讲完历史后可看到他消失的场景。



通关特典

读取通关记录后多出一个选项，选择“NEW GAME PLUS”可进行二周目游戏，可继承的要素有：1.获得的道具（除去ギサ–ルの野菜和剧情相关贵重品）、换装盘、饰品、服装晶球；2.アルベド语辞书；3.已经学会的能力；4.获得的金钱；5.シンラ君の魔物辞典（含已经OS的）和人物辞典；6.ルカ剧院已经购入的影像晶球和音乐晶球；7.ガンシュ–ティング（射击游戏）的记录分数，ブリッツボ–ル（闪电球）的数据；8.剧情完成度；9.游戏时间。

完整结局达成条件



整个游戏的结局只有一个，不过想要看到最完整的结局需要满足以下条件：

1.Story Lv.3在ルプラン一行的基地中，在ウノ–与サノ–的房间里看过晶球后和突然出现的メイチェン对话并选择“语ってください”。

2.Story Lv.3在ジョゼ寺院打倒イクシオン后ユウナ会掉入深渊的花园，在这里连打○键见到ユウナ追逐幻影的情节。

3.Story Lv.5在ルカ・街はずれ记录点下方平台触发ユウナ吹口哨事件，之后完成追逐莫古利的任务。

4.Story Lv.5达成ビサイド岛的Episode Complete。

5.打倒最终BOSS后，在花园里连打○键见到祈之子，之后选择“一绪に歩きたい”。

达成这5个条件后就会出现追加剧情，如果剧情完成度达到100%还会追加最后的情节。

隐藏迷宫

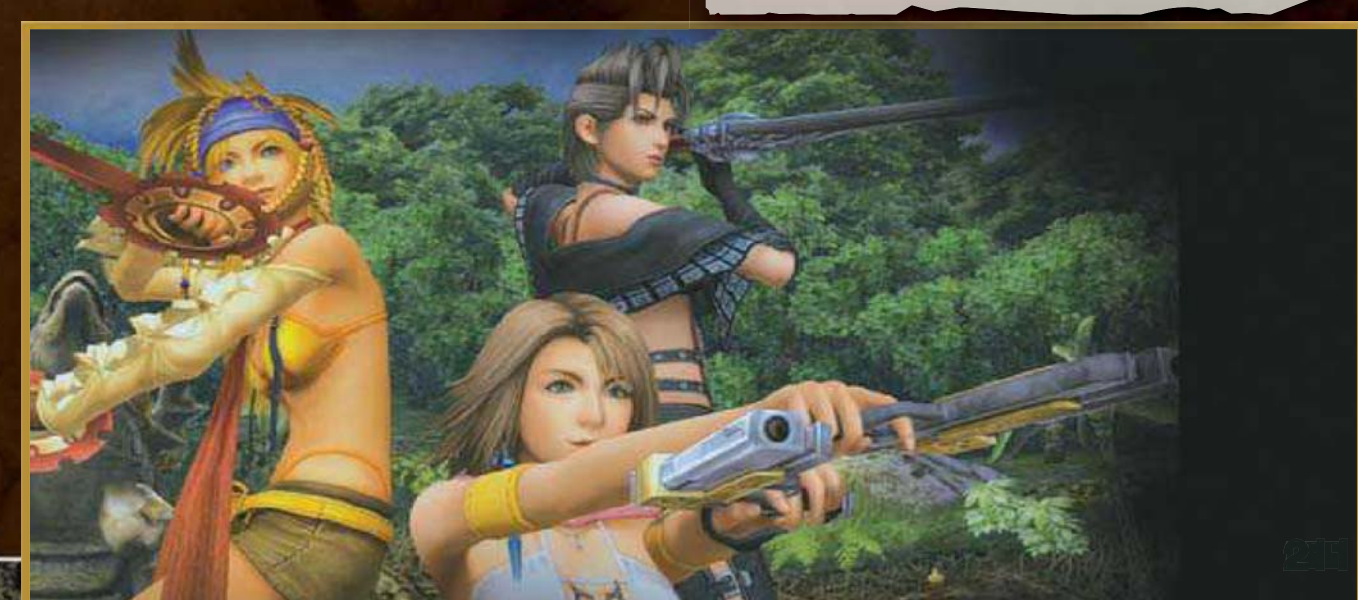


キノコ岩・封印の洞窟

拿齐10个“アカギスフィア”后在ミヘン街道・谷间の道谷底隐藏的洞穴里开启封印之门后可进入迷宫。迷宫深处会触发剧情，之后控制ユウナ分别与リュック和パイン进行战斗，剧情后操作海鸥团与アカギ3人组分别战斗，敌人的总体实力不算强，比较简单的方法是让ユウナ装备“キュ–ソネコカミ”（圣ベベル庙百层迷宫第40层的奖励）并故意进入濒死状态，这样很快就能结束战斗了。这三人身上都有“XXの心得”可偷取，打倒三人后即可完成迷宫，同时获得“魔导ダンス大全上卷”以及换装盘“至高の光”。

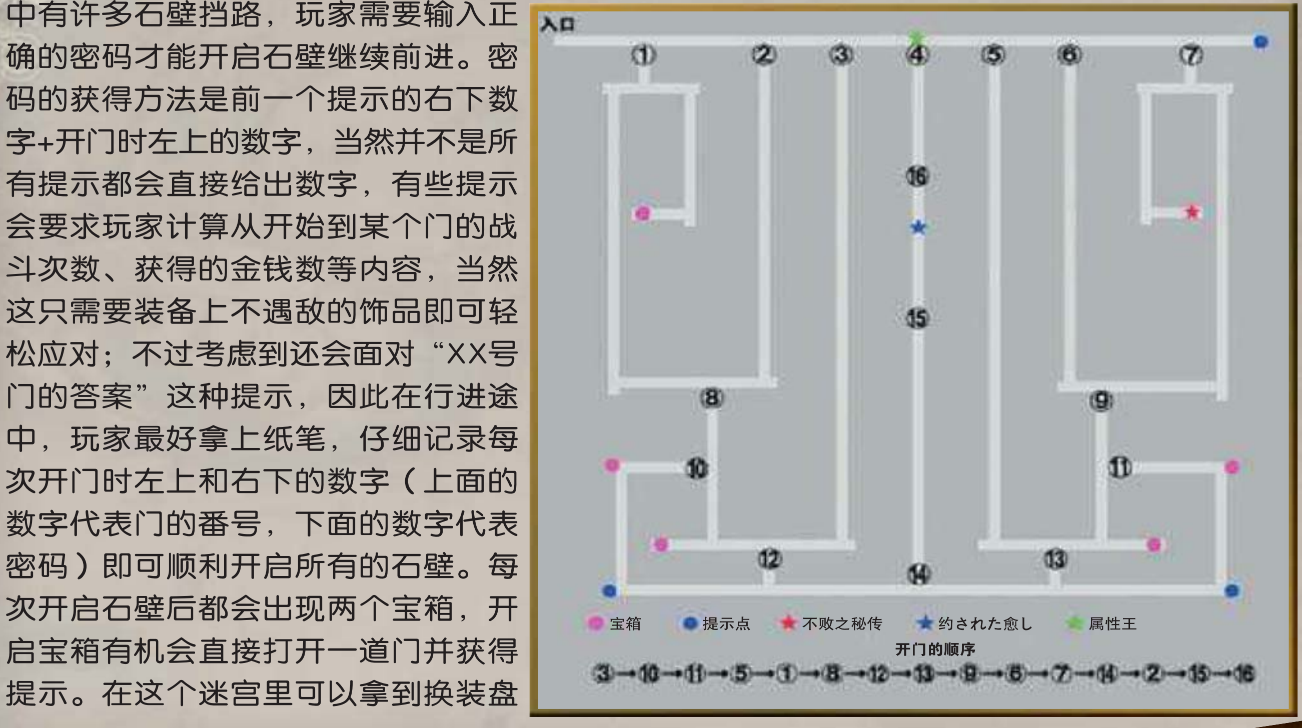
アカギスフィア**获得方法**

名称	获得章节	获得方法
アカギスフィア1	3	任务“ジョゼ寺院に魔物出现！”出现后，前往ベベル和バハム–ト战斗的地方，打倒杂兵后在地上捡到
アカギスフィア2	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア3	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア4	3或5	ルプラン基地记录点左侧房间，通过箱子爬到上层开启宝箱
アカギスフィア5	4	ユウナ唱完歌后在不和シンラ对话的情况下前往动力室见ルブラン一行
アカギスフィア6	5	圣ベベル庙百层迷宫最上层
アカギスフィア7	2	来到封印之门前获得
アカギスフィア8	5	圣ベベル庙百层迷宫第20层
アカギスフィア9	1	来到封印之门前获得
アカギスフィア10	2	在ウノ–和サノ–的房间里



雷平原・新たな洞窟

在Story Lv.5雷平原任务中救出シド后再次进入洞窟即可。这个迷宫里没有BOSS，不过途中有许多石壁挡路，玩家需要输入正确的密码才能开启石壁继续前进。密码的获得方法是前一个提示的右下数字+开门时左上的数字，当然并不是所有提示都会直接给出数字，有些提示会要求玩家计算从开始到某个门的战斗次数、获得的金钱数等内容，当然这只需要装备上不遇敌的饰品即可轻松应对；不过考虑到还会面对“XX号门的答案”这种提示，因此在行进途中，玩家最好拿上纸笔，仔细记录每次开门时左上和右下的数字（上面的数字代表门的番号，下面的数字代表密码）即可顺利开启所有的石壁。每次开启石壁后都会出现两个宝箱，开启宝箱有机会直接打开一道门并获得提示。在这个迷宫里可以拿到换装盘“约されと愈し”和斩骑王的HP界限突破道具“不败之秘传”，两次突破成功后还可以拿到全属性吸收的饰品“属性王”。



ミヘン街道・ふしぎな洞窟

派遣陆行鸟探索ミヘン街道后可找到该隐藏迷宫，旧道南部记录点右侧的绿色烟雾附近就是迷宫入口。这个迷宫没有地图，并且途中需要用各种爆弹来炸开墙壁才能不断前进。迷宫里的敌人会掉落各种爆弹，不同的爆弹威力也有所区别，这里给出该迷宫的地图以及墙壁的强度，爆弹的威力按S爆弹=1；M爆弹=2；L爆弹=3来计算。“×”表示墙壁后的敌人，这类敌人的实力较强，不想浪费时间可以选择不打，A和B处使用炸弹有较低几率获得稀有饰品，当然也会引来敌人触发战斗。最后的BOSS除了会使用全体魔法攻击外，其他招式没多大威胁，给主力输出职业装上全属性吸收的饰品可保安全，胜利后获得换装盘“限りなき魔力”。

①S爆弹
②M爆弹
③S爆弹
④メガフェニックス
⑤黑魔法の真髓
⑥白魔法の真髓
⑦エリクサ–
⑧エリクサ–
⑨メガフェニックス
⑩エリクサ
⑪剑技の真髓
⑫エ–テルタ–ボ
⑬妖术の真髓

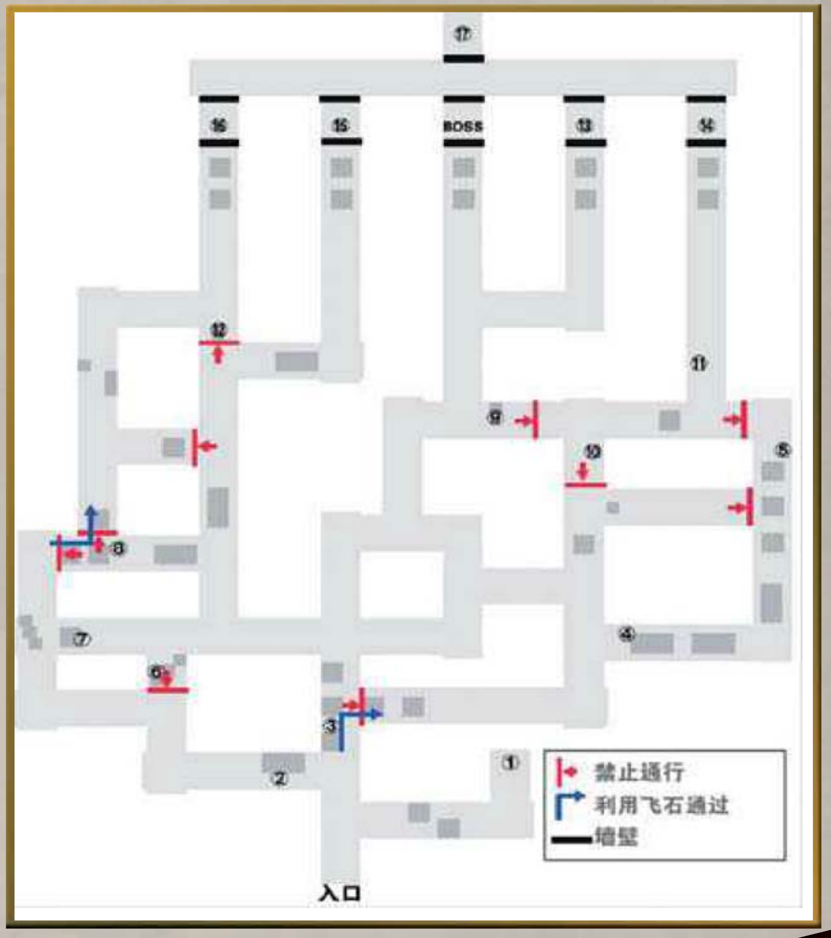
ナギ平原・遺迹の奥

要想让**ナギ**平原隐藏迷宫出现，首先要有4只Lv.5的陆行鸟，Lv.1、2、3、4的陆行鸟至少各一只，陆行鸟的总数要是满的（即14只）。首先选择Lv.1、2、3、4的陆行鸟各一只编入一军（最好Lv.和顺序相同），然后按1、2、3、4的顺序派陆行鸟出去探宝，地点和方式不限，可以一次派4只出去，也可以一次只派1只出去。反复数次之后（记得要为陆行鸟补满气力），将一军换为4只Lv.5的陆行鸟，再把这4只陆行鸟全部派出去搜索**ナギ**平原数次，事件就会自动发生。

需要注意的是派陆行鸟出去探宝时有可能会逃走，如果在以上步骤中发生逃走事件的话会很麻烦，建议大家在陆行鸟探宝前先存档，完成7场战斗后陆行鸟就会回来，要是高等级的陆行鸟跑掉了就读档重来吧。

ナギ平原隐藏迷宫是一个没有方向的迷宫，进去很容易迷路，这里给出该迷宫的地图给大家参考。迷宫中会遇到强敌**アルテマウェポン**，而BOSS则是大型的**チョコボイーター**，物理攻击和魔法攻击都很强，建议用残血+饰品“**キューソネコカミ**”来应对。迷宫的破法是先去打BOSS，然后开启BOSS身后的石壁。接下来按从左到右的顺序依次打开4道石壁，这样最后就能打开关着黄金陆行鸟的石壁。找到黄金陆行鸟后可达成该地点的Episode Complete。黄金陆行鸟的作用在于可以防止其他陆行鸟逃跑，此外也可以自己去寻找宝贝。攻破此迷宫的最大收获除了可以找到黄金陆行鸟外，还可以找到AP3倍成长的饰品“**グロウエッグ**”、**リュック**特殊换装的HP限界突破道具“**マキナリアクター**”和第5个修理零件“**リペアのすべて**”。

①エ-テルタ-ボ×2
②毒の牙×2
③ウィザ-ドブレス
④圣なるの魔石×2
⑤ミスリルバングル
⑥ル-ンの腕轮
⑦メガポ-ション×2
⑧体力の泉
⑨魔力の泉
⑩メガフェニックス
⑪タマのすず
⑫グロウエッグ
⑬光の魔石×2
⑭マジカルパウダ-
⑮リペアのすべて
⑯マキナリアクタ-
⑰すんごいチョコボ





圣ベベル庙百层迷宫



进入迷宫后可立即获得贵重品“アカギスフィア6”，之后每20层都会有强力BOSS镇守，其中第20层可获得贵重品“アカギスフィア8”；第40层可获得强力饰品“キュ-ソネコカミ”等好东西，再之后的BOSS能力大幅提升，每个都有几十万的血量，能力不够就不要来送死了，建议等多周目拿到强力饰品后再来挑战。迷宫每一层都大同小异，不过在这个迷宫里，不会遇敌的饰品“退魔の腕轮”是没有作用的，并且游戏中的强力怪都集中在这个迷宫，遇到难打的、例如红龙、大菜刀王等，就果断逃跑吧。迷宫中每层都有一个传送阵，感觉打起来吃力可以随时返回，之后选择“进んだ层まで行きますか？”能接着之前返回的层数接着打。

第20层BOSS アラーネア

巨大的螃蟹，单体物理攻击力很高，要随时保证自身血量在1000以上。群体攻击会附带异常状态，其中比较致命的是“ストップ”，一定要给回复职业装备防止该状态的饰品，只要“奶妈”不倒地，获得胜利就不是问题。

第40层BOSS ブラックエレメンタル

魔力最强的魔物，物理防御超高，技能“アルテマ”很容易让我方全灭。不过它只有9999的HP，此战我们就不要上回复职业了，开场后就全力进攻，要在它没用“アルテマ”前快速将其消灭掉，サムライ的“光弹”可对其造成有效伤害，实在打不过就用サムライ的“钱投げ”或ギャンブラ-的“わいろ”，直接用钱搞定它吧。打败它可以拿到“倍速の腕轮”、“キュ-ソネコカミ”等多个珍贵饰品。如果是一周目游戏，建议迷宫的挑战就到此为止，后面几个BOSS的血量和难度在没有全员装备强力饰品的情况下是很难应付的。

第60层BOSS マウントマイマイ

物理攻击非常高，不过全体攻击的招式不多，建议采用双回复阵容，用“キュ-ソネコカミ”战术慢慢跟它耗吧，此战尽量提升回复职业的HP上限以保证生存率。

第80层BOSS チャク

此怪的石化技能是无法防御的，只能用道具“金の针”进行恢复。全体攻击技能“震天”不但攻击力高，还附带能力下降效果，非常讨厌。推荐战法：防御255的狂战士配合无属性特技单挑，主要原因是只剩一人时不会被石化。

第100层BOSS1 すべてを舍てし者

很难的一场战斗，特别是在“キュ-ソネコカミ”被削弱的情况下打起来更是头疼。不过这个敌人是可以用钱贿赂的，选用职业“ギャンブラ-”使用技能“わいろ”，不过贿赂的价格高达100万，但为了最后的战斗，这钱还是得花才行。

第100层BOSS2 トレマ

ベベル百层迷宫最终BOSS，新エボン党创始人。物理攻击不强，但速度超快，魔法攻击异常强大。我方除了要有超强的防御能力，各种珍贵饰品必不可少。如果之前利用贿赂的方法完成了“すべてを舍てし者”的战斗的话，可以获得道具“ダ-クマタ-”，用职业“アイテムシュ-タ”将“ダ-クマタ-”和“ポ-ション”进行合成可得到全员无敌的“圣战の药”，可以趁着无敌时间让魔铳士或シ-フ吸光他的MP再慢慢磨。



硬币游戏

（スフィアブレイク）

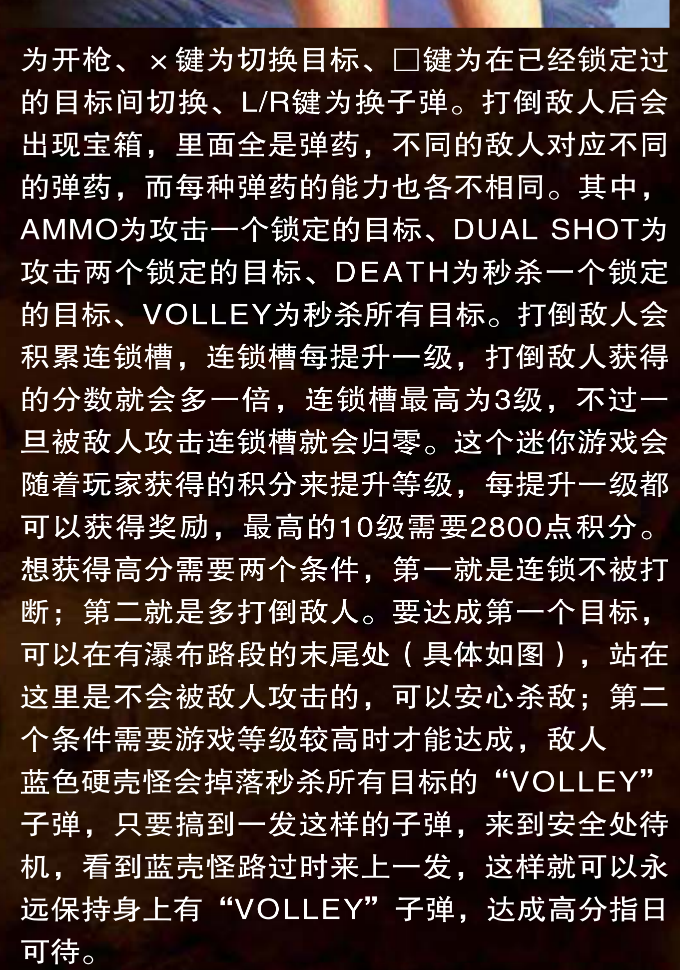
Story Lv.1在剧场右侧房间和穿紫色衣服的小孩对话选择“うん”，返回入口进入左侧的房间和小孩对话后即可开启该游戏。游戏的玩法很简单，主要考验玩家的计算能力。游戏时，玩家需要先选出4枚带数字的硬币，游戏开始后最中央会出现一个数字，之后玩家需要在限定时间内翻转圆盘中的所有硬币，当硬币上的数字之和为指定数字的倍数时即可完成消除，需要注意的是第一个翻转的硬币必须是玩家自己持有的4枚硬币的其中之一。除玩家自己的硬币外，其他被选中并消除掉的硬币会算作积分，在指定回合内消除给定数量的硬币后即可获胜。

硬币上除了数字，还有对应的特殊能力，比如增加/减少金钱、获得道具等，其中拥有“枚数コンボ”和“倍数コンボ”的硬币非常有用，前者用指定数量的硬币完成消除即可达成条件；后者则需要达成消除的数字为中央数字的指定倍数。举个例子，“枚数コンボ”和“倍数コンボ”均为3，中央的数字为7，那么想要同时达成两个条件并完成消除，所选的数字可以为6、7、8，这样就既满足了用3个硬币完成消除的条件、又满足了最终数字21是7的3倍这个条件。后期高难度的对决中，仅靠直接消除圆盘上的硬币是远远达不到胜利要求的，因此必须依靠“コンボ”类技能来作战，用最少的消耗获得最大的收益。由于PSV可以方便地截图和待机，玩家可以在每回合开始前截图然后切换到相册浏览图片，仔细计算好选择硬币的顺序后再返回游戏里操作，完全不用担心时间不够用（笑）。

射击

（ガンシューティング）

Story Lv.2在ビサイド岛开启该游戏，玩家需要操作ユウナ一边前进一边消灭沿途的敌人，到达海滩便算完成。游戏的操作并不复杂，○键为开枪、×键为切换目标、□键为在已经锁定过的目标间切换、L/R键为换子弹。打倒敌人后会出现宝箱，里面全是弹药，不同的敌人对应不同的弹药，而每种弹药的能力也各不相同。其中，AMMO为攻击一个锁定的目标、DUAL SHOT为攻击两个锁定的目标、DEATH为秒杀一个锁定的目标、VOLLEY为秒杀所有目标。打倒敌人会积累连锁槽，连锁槽每提升一级，打倒敌人获得的分数就会多一倍，连锁槽最高为3级，不过一旦被敌人攻击连锁槽就会归零。这个迷你游戏会随着玩家获得的积分来提升等级，每提升一级都可以获得奖励，最高的10级需要2800点积分。想获得高分需要两个条件，第一就是连锁不被打断；第二就是多打倒敌人。要达成第一个目标，可以在有瀑布路段的末尾处（具体如图），站在这里是不会被敌人攻击的，可以安心杀敌；第二个条件需要游戏等级较高时才能达成，敌人蓝色硬壳怪会掉落秒杀所有目标的“VOLLEY”子弹，只要搞到一发这样的子弹，来到安全处待机，看到蓝壳怪路过时来上一发，这样就可以永远保持身上有“VOLLEY”子弹，达成高分指日可待。





闪电球大赛

当游戏推进到Story Lv.5时去ルカ就能参加闪电球大赛，之后只要与柜台处的小姐对话，就能随时玩闪电球。本作的闪电球变成了《球会》式的玩法，育成成为了游戏的主轴，而闪电球的情况是可以多周目继承的。

闪电球大赛基本规则

1.每场比赛的时间为5分钟，无半场之分。
2.任何一方得到7分，比赛即告结束。
3.加时赛采用金球决胜制，最多延长30分钟。

基本指令解说

トレーニング（训练）

闪电球育成的核心。玩家要用右上角的点数来使球员成长，每比完一场比赛点数就会增加，胜、平、负得点各不相同，当然胜利后获得的点数最多。胜利的场次越多，球队的等级越高，这样获得的点数也越高。

选择训练后又有4项指令，フォーメーション为阵形选择，プレイスタチル为战术安排，练习实行即为实行刚才安排的练习项目，决定则是退出训练选项。

每个项目一次训练最多可投资9点（将光标指到队员名字上即可选择训练方式和投资的点数），但训练次数不限。投资点数可以累积，先投资4点后投资5点与一次投资9点是一样的，不过反复训练会让球员疲劳（FTG上升），从而导致因伤缺席。缺席的队员会有数场比赛不能上场，当然也可以通过特别休养来令其提前投入比赛，大约10点就能减少1场比赛的缺席时间。

在每位球员能力表的前方都有一串蓝色的数字，这是球员的心情指数。每次锻炼时FTG上升的数值等于你在此项数值上投资的点数减去他此项数值的心情指数，因此心情指数越大越好。第11个训练项目就是令该球员的心情指数大幅上升，对于训练极有好处。但心情指数低也有好的一面，举个例子，当我们要进行第7项训练时，如果PAS一项的心情指数为0，此时进行第7项训练PAS值就不会下降！

闪电球大赛制胜无非就是两个原则，一是队员都是最好的队员，二是将队员的能力都练到极限。但从训练项目来看，各种数值之间都是相互制约的，这项数值上升，那项数值就得下降，要想全满谈何容易。这时有两种方法：一种是根据位置来决定优先培养能力，前锋当然要SHT高，守门员就只要CAT高就行了；另一种方法是按4→2→6→9→3的顺序来培养，这样就能使将除SHT、REC、CAT之外的能力全部练满。SHT和REC两项数值相互制约，此时应该先将SHT练满，然后再将REC练满。由于REC提升极快，所以此时SHT只会下降少许。接下来要想把SHT练满的话就要注意看REC的心情指数，当REC心情指数为0时提升SHT就不会有任何下降啦！

第13、14项指令开始是没有的，当比赛的奖品中出现“练习コマンド追加”一项时，机会就来了！只要获得了这个奖品，在练习中就会多出一项指令来。第13项指令红白战是全能力随机上升，而且一次可以上升数点，且不会造成任何数值的下降！这项指令可以说是非常非常的实用，不过带来的疲劳度也是相当惊人。

训练项目解说

训练番号	解说
1	FTG下降
2	END上升，BLK下降
3	ATK上升，CAT下降
4	PAS上升，END下降
5	SHT上升，REC下降
6	BLK上升，RNG下降
7	CAT上升，PAS下降
8	REC上升，SHT下降
9	RNG上升，ATK下降
10	下场比赛中MOR上升
11	心情指数上升
12	与同伴的连携度上升
13	全能力随机上升
14	FTG大幅下降

球员能力解说

英文简称	对应能力
END	耐铲能力
ATK	铲球能力
PAS	传球能力
SHT	射门能力
BLK	截球能力
CAT	守门能力
RNG	传球距离
REC	接球能力
SPD	移动速度
RCH	防守范围
OUT	缺席场次
CNT	合同期限
GIL	签约金
MOR	特技发动率
FTG	疲劳度

试合へすすむ（进入比赛）

闪电球大赛分为联赛（スピラリーグ）、杯赛（トナメント）和练习赛（エキシビション）三种。其中联赛要打10轮，杯赛只须2～3轮。比赛开始前会有3种显示方式以供选择。

ノーマルカメラ：平时为地图显示，射门和守门时有特写。

マプモード カメラ：全程地图显示，最快也最常用的方式。

ヴィジュアルカメラ：全程实况显示，最慢的方式。

进入比赛后玩家只能通过按△键调整出场阵容和改变战术来对战局进行微调，此外按R键可以令CR槽上升，这样我方队员使用必杀

技几率会提高，但也更容易受伤，按L键则是让CR槽下降。

スカウト

球探模式，这是通往胜利的另一大关键，好球员才是王道。球探有等级之分，等级不同，探出来的球员级别也不一样。寻找和聘请球员都会消费点数，不过这些点数实在是微不足道。游戏中其他球队是不会主动聘请球员的，所以大家不必担心被人挖角。至于合同期满后只要付出相同的点数就可以继续留用这些球员。

システム・チュートリアル

里面共分两项，**チュートリアル**为教学模式，**データリセット**则是所有资料还原，不推荐使用。

魔物创造

与飞空艇的シンラ对话后选择“**クリーチャークリエイト**”便可进入魔物创造界面。在这里，玩家可以组成、培养自己的魔物部队，不但可以挑战各项赛事拿取丰厚的奖品，更是可以用来对付难打的BOSS。接下来，细说一下该模式里各选项的作用。

クリーチャー捕获

进入抓捕魔物的界面，魔物分为S、M和L三种体型，选用不同尺寸的捕获网就能抓到对应的魔物，部分魔物需要满足条件后才能捕获，而**ポッド**SP可用来捕获人类。海鸥团最多可同时培养8只魔物，将培养好的魔物放入队伍便可前往参加魔物竞技场的各种赛事，通过后可以获得各种奖励。需要注意的是，队伍的编成对魔物的体型有限制，只有放置3只S体型的魔物、1只M体型+1只S体型的魔物和一只L体型的魔物这三种模式可选。



クリーチャー育成

选择后进入菜单界面，在这里可以给魔物装备换装盘、道具以及更换职业，进入“**クリーチャー**”选项后还可以给魔物喂食道具或饰品来提升能力，除基础能力会得到提升外，还能学会特殊技能。魔物可学会的手动技能和自动技能的上限都是4种，想要学习新能力就必须选择遗忘已学会的技能，选择“**わすれる**”即可遗忘技能。

クリーチャー人生

除了升级外，完成流程章节、获得竞技场赛事冠军等都会提升魔物的人生等级。在这里选择魔物可查看它的魔物人生，完成魔物的人生后，可以解放魔物并看到其魔物人生结局，观看过魔物人生结局的魔物会自动登陆到“**クリーチャー事典**”里。

クリーチャー事典

查看已登录到这里的魔物人生。



クリーチャー命名

为魔物重新命名或解雇魔物的地方，没什么特别的。

魔物コロシアム

这里是让玩家培养的魔物展现实力的地方，选择“**トーナメント**参战”和“**バトル・シミュレーター**起动”都可以进行战斗，前者是进行奖杯战，8组队伍同时参战，经过不断战斗后决出最后的胜者；后者则是一般的练习战，主要用来给魔物升级。进行战斗时，魔物作为战斗成员参战时是自动行动的，玩家可通过调整士气来大致控制魔物的行动方式。士气在画面左上表示为五颗星，右摇杆往左右摇动



可控制五星的增减，最小可以减为0，最大可以增至5。星数越多，魔物攻击时的伤害量上升，承受攻击所受的伤害量上升，回避率下降，行动方式以攻击为主；星数越少，魔物攻击时的伤害量下降、承受攻击所受的伤害量下降，回避率上升，行动方式以防御为主；0星时魔物逃跑。

在竞技场的各项赛事夺冠后可获得丰厚的奖品，例如第一个赛事夺冠后就可获得换装晶球“サイキッカ–”。不过后期的赛事敌人很强，我方的魔物紧靠提升等级是很难获胜的，必须给魔物喂食道具或饰品来学习高级技能以及提升基础能力值后才有挑战后期赛事的资格。

飞空艇へもどる

退出魔物创造界面。

陆行鸟牧场

在Story Lv.1或Story Lv.2完成任务“クラスコの新天地”后就可以在战斗中捕捉陆行鸟了，陆行鸟在战场里很容易逃跑，因此战斗开始时要立即使用“ギザ–ル野菜”稳住它，将除陆行鸟之外的魔物全部干掉后再喂它一颗“ギザ–ル野菜”就能抓到了。抓到的陆行鸟会自动送到陆行鸟牧场，在牧场里与クラスコ对话可以对陆行鸟进行育成和派遣的工作。

陆行鸟育成

可通过消耗各种野菜提升陆行鸟的等级，每只陆行鸟的潜力各不相同，最高可以升到5级，由于野菜的数量有限（每章都可以找クラスコ补给，补给之前可以设定三种用于提升等级的野菜的补给比例），因此潜力不高的陆行鸟就不用大量培育了，牧场最多可安置14只陆行鸟。

陆行鸟派遣

玩家可以派遣陆行鸟前往大陆各地探宝，除了可找到道具和珍贵的换装盘外，还有几率发现隐藏迷宫。不过外出探宝的陆行鸟有一定几率逃跑，特别是地点与陆行鸟的性格不符时，逃跑的几率会增大，一般来说强气的鸟适应恶劣的地区；弱气的鸟适应舒适的地区，普通的鸟则折中。如果同一地点派出多只陆行鸟探险，逃跑的几率会有所降低。

沙漠挖掘

Story Lv.1就能开始挖掘任务，前往挖掘点后在限定时间内挖到指定物品并返回悬浮车则算成功。挖掘点可以挖到回复道具、硬币、アルベド语辞书等物品，派遣一只陆行鸟到该地点后还可以前往中央地区挖到钥匙，可以打开沙漠地区营地里的宝箱。挖掘的惟一秘诀就是不贪心，一定要留下足够的时间返回悬浮车。挖掘点是会遇敌的，建议装备上“退魔の腕轮”后再来。另外，挖掘时很大几率会挖到魔物，不过每次挖掘只会挖到一次魔物，将其解决掉就可以安心挖掘了。

公司宣传&找新娘

Story Lv.1在ナギ平原可以接到这两个任务，之后面对NPC时按□键可以进行着两个任务，然后会出现5个选项，根据选项的不同，对方会给出不同的评价。每一章只能对同一NPC进行一次宣传，公司宣传的最好评价为“かなりの好感触！！”；找新娘的最好评价为“かなり乗り气だ！”，当出现这两句评价时就记住刚才选择的选则吧。





虽然已是十年前的作品，但拿到现在来看依旧有着很高的素质。游戏内容异常丰富，除本篇流程外，闪电球大赛、魔物创造、隐藏迷宫等都有着很强的研究性，单独开辟出来的Last Mission更是夸张，不知不觉间几十个小时就投入进去了，还没接触过本作的RPG爱好者们别再犹豫了。

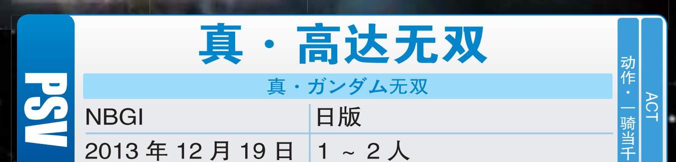
Guide 攻略透解 Through



光盘视频收录 POCKET HALO

如今越来越多的《无双》登上了PSV平台，《真·高达无双》是系列首次登上掌机平台，首秀就有着不俗的表现。游戏不仅保持了较多的同屏人数，帧数也相当稳定，可以说是完全保持了家用机版的神髓。从游戏内容方面来说，本作有着系列史上最多的机体和机师，很多机体的动作都经过了重新设计，诚意十足。本作未来还将推出中文版，值得期待！

文 纱迦 美编 咕噜



PSV

真・高达无双

真・ガンダム无双

NBGI	日版
2013年12月19日	1～2人
7980日元	对应交叉存档/PSV TV

动作・一骑当千 ACT

模式篇

官方模式

本作的官方模式（OFFICIAL MODE）只收录了6部作品的剧情，分别是《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达SEED》、《机动战士高达SEED DESTINY》。

每个作品的关数不等，最多的是《机动战士高达》，一共有9关。最少的是《机动战士高达 逆袭的夏亚》，只有4关。关卡没有分支，一路打下去就可以了。《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达SEED DESTINY》4部作品在通关后会追加了一个使用巨大MA的关卡。

官方模式中1P使用的角色是固定的，绝大部分关卡连使用机体和搭档也是固定的，因此重复游戏性不高。不过这回官方模式的过场都是重新制作的，而且水平不低，值得FANS一试。

官方模式惟一会错过的游戏要素就是《机动战士Z高达》的一个名场面。本作和2代不一样，其剧情只收录了剧场版结局。不过如果在最终关一开始不营救ラ－ディッシュ，会追加名场面《生命、散って》。



终极模式

终极模式（ULTIMATE MODE）是本作最主要的游戏模式，这个模式和之前的原创模式都不太一样。这个模式下收录了 25 个原创剧本，每个剧本的关数不定。这些剧本是分别独立的，构成有点像《机战》，是各个作品的大杂烩，其中不乏热血和搞笑的场面。

剧本中有分支的设定，初次游戏时玩家只能择一而行，不过在完全打过之后就可以任意选关。每个关卡都有评价标准，分别用金哈罗、银哈罗、铜哈罗来表示。一般情况下取得金哈罗评价也可以同时获得银哈罗和铜哈罗评价，但对于要求乘坐不同机体过关的关卡来说，必须分别以评价要求的 3 部机体过关才算数。还有一种评价标准需要注意，就是要求以一定星数的难度过关，这种要求必须在打出真のガンダム无双剧本后才能达成，因为此时才能调整难度。

全剧本出现条件

剧本名	出现条件
シミユレ－ションをこなせ!	最初即可选择
V 作战を守れ!	シミユレ－ションをこなせ! 剧本完成
シャングリラ魂	シミユレ－ションをこなせ! 剧本完成
金发さんを探して	シミユレ－ションをこなせ! 剧本完成
任务了解	シミユレ－ションをこなせ! 剧本完成
これがバグか……	V 作战を守れ! 剧本完成
ア－クエンジエルを守れ!	これがバグか……剧本完成
私の问いに答えられますか	V 作战を守れ! 剧本完成
私の问いに答えられますか 2	私の问いに答えられますか剧本完成
ニユ－タイプの力	シャングリラ魂剧本完成
地球降下作战	ニユ－タイプの力剧本完成
幻の强化プランを开发せよ!	ニユ－タイプの力剧本完成
战いは数だよ!	シャングリラ魂剧本完成
战いは质と数だよ!	战いは数だよ! 剧本完成
アクシズの火	金发さんを探して剧本完成
核弹头发射を阻止せよ!	アクシズの火剧本完成
一骑当万	アクシズの火剧本完成
女の战い	金发さんを探して剧本完成
空中の救出作战!	女の战い剧本完成
地球圈统一を目指して	任务了解剧本完成
战うだけの人生	地球圈统一を目指して剧本完成
ガンダムファイト、レディ……ゴ－!	任务了解剧本完成
暴走! デストロイガンダム!	ガンダムファイト、レディ……ゴ－! 剧本完成
传承! 流派东方不败!	ガンダムファイト、レディ……ゴ－! 剧本完成
真のガンダム无双	上述剧本全部完成

有特殊要求的剧本

终极模式的剧本不少都有特殊要求，这些小设定增加了游戏的趣味性。

金发さんを探して：要求获得一定数量的修理部品，如果数量不足，需要反复挑战之前的关卡来攒。

ア－クエンジエルを守れ!：玩家要保护大天使号，而大天使号的耐久度是累计的，如果到后期关卡被打爆，则需要整个剧本重新来过。走下方路线会回复大天使号的耐久度。

私の问いに答えられますか：这个实际上就是系列一贯都有的问答游戏，不过这次改为出题后玩家要击坠答案对应的机师。虽然麻烦了一些，但活用战场中断存档的话没有难度，因此难度反而是下降了。

一机当万：关卡随剧本内的总击坠数而出现，最终需要击坠一万机。

暴走！デストロイガンダム：要求找一定数量的镇静剂，如果数量不足，需要反复挑战之前的关卡来攒。

资料库和设定

在资料库（DATABASE）和设定（OPTION）中有一些比较实用的项目，这里简单介绍一下。

1. 在资料库里可以查看各角色和各机体的资料，虽然选择时也能查看，不过还是在资料库里查看比较方便。记得按△键切换各种统计数字。

2. 在资料库的 BGM 中，可以将游戏中的音乐换为自己机器里的 MP3，十分方便。

3. 在资料库的 CARDS 中，可以查看各个卡片的获得方法和对应奖励，其实也就是查询游戏的全部隐藏要素了，十分贴心。

4. 在设定的 GAME SETTINGS 中，玩家可以将自动存档改为 OFF，以节省时间。这里的イベント自动再生实际上是指剧情时对话自动播放，没什么用。

5. 在设定的 CONTROLS 中，开启自动ダッシュ继续后，玩家只要按住左摇杆点一下 × 键即可开始冲刺，而无需按住 × 键不放，建议开启。

6. 本作支持 CROSS SAVE，玩家可以随时上传自己的存档到 PSN 上，或是从 PSN 下载自己的存档，PS3 版和 PSV 版存档共通（需要账户相同、游戏版本相通）。具体方法是在设定的 DATA SHARING 里，アップロード为上传，ダウンロード为下载。

动作篇



操作列表

功能	按键
移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
通常攻击	□
CHARGE 攻击	△
蓄力射击	长按△
冲刺 / 空中回避 / 紧急回避 / 爆发冲刺	×
变形 / 换装 / 特殊状态（特定机体）	× ×
SP 攻击	○
防御 / 空中回避	L
跳跃	R
爆发	点击爆发图标
锁定	↑
切换地图	↓
切换锁定目标	←/→
菜单	START

出招表

游戏的基本战斗系统和传统的“《无双》系列”是相同的：通过□的普通攻击和△的 CHARGE 攻击的组合形成多变的战斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击。

CHARGE 攻击需要与普通攻击组合使用，根据机体不同最多有 6 种变化，按照系列的惯例称为 C1 ~ C6。C1 为△，C2 为□△，C3 为□□△，依此类推。

绝大部分机体的C1都是使用射击武器，C5 则是浮空技（自己也会浮到空中），而其他的 CHARGE 攻击则不像其他《无双》那样效果固定。

在游戏中按 START 键暂停，选择 PLAYER INFO 中的 ACTION，可以察看该机体的出招表。本作中登场的机体按出招表可以粗略地分为 4 类，分别如下。注意部分二线机的机体爆发类型也是量产机の意地。



一线机

- □连击最多 6 次。初期为 4 次。
- 蓄力攻击最高到 C6。初期只到 C4。
- 拥有 SP 攻击 2。
- 空中和冲刺后的□连击最多 5 次，初期只有 3 次。

量产机

- □连击最多 6 次。
- C2、C3、C4、C5、C6 为同一招式。
- 没有 SP 攻击 2。
- 空中和冲刺后的□连击初期即有 5 次。
- 机体爆发类型固定为量产机の意地。

二线机

- □连击最多 4 次。
- 只有 C1、C2、C3、C4。
- 没有 SP 攻击 2。
- 空中和冲刺后的□连击初期即有 5 次。

巨大 MA

- 通常攻击最多 4 次。
- 只有 C1。
- 没有 SP 攻击 2，没有空中 SP 攻击。
- 空中和冲刺后没有□连击，没有 CHARGE 攻击。
- 没有蓄力射击。

冲刺

按住 × 键可以让机体作出速度极快的冲刺，代价是要消耗推进槽。推进槽虽然在不用时会迅速回复，但当推进槽变为零时，就会陷入过热状态，必须等推进槽完全回满才能重新做出消耗推进槽的行动。冲刺的作用不光是用来赶路，在战斗中活用冲刺也可以快速调整和敌人的距离，但注意冲刺中只能发动冲刺攻击。

本作的冲刺可以自动进行，只要按住 × 键，不用动左摇杆也可以自动前冲。而在 OPTION 里开启自动冲刺后，更是连按住 × 键的工夫都省了，只要在开始冲刺之后不松开左摇杆，就可以往任意方向冲刺。

特殊效果

部分机体连按两下 × 键，可以使出一些特殊效果，大致可以分为以下 3 类：

变形：代表是 Z 高达、飞翼高达零式。变形后可以加快移动速度，并拥有更强力的射击。

换装：代表是强袭高达、脉冲高达。不同形态的换装拥有不同的招式，十分强力。

特殊状态：代表是 00R 高达。特殊状态的效果随机体而定，没有统一的标准。

腾空

按住 R 键可以让机体腾空，这个动作有别于传统《无双》的跳跃，机体是慢慢往高处腾空的。当玩家松开 R 键时，机体会保持在当前高度移动，再按一下 R 键机体就会落地。当机体处于腾空状态时，推进槽会不断减少。

腾空状态下的攻击算作冲刺攻击，发动 SP 攻击的话算作空中 SP 攻击。腾空状态下也可以进行冲刺，不过推进槽会加倍消耗。

紧急回避

玩家在挨打时也能按 × 键进行回避，无论你是在空中还是地面，这样就基本杜绝了被敌人一套连死的可能。不过紧急回避必须是在敌人的攻击出现空隙时才能脱身。这样在受到连续射击这种高频度攻击时就较难使用紧急回避。而且正因为有这个系统，本作最高难度下敌人的攻击力可不是吹的，杂兵的攻击欲望也相当高出很多。

另外在机体处于行动不能状态时是无法回避的。

爆发冲刺

系列的招牌系统，当 CHARGE 攻击命中之后，按 × 键即可使用爆发冲刺，具体表现是有攻击判定的冲刺。注意除极少数机体外，C1 并不能发动爆发冲刺，但蓄力射击后可以接续爆发冲刺。

爆发冲刺中可以和空中以及冲刺一样使用□连击，本作更是将□连击提高到了 5 连，每一连后都可以接△发动冲刺 CHARGE 攻击，而冲刺 CHARGE 攻击后同样可以再接爆发冲刺。由于本作降低了爆发冲刺对推进槽的消耗，低难度下很容易即可达成无限连，不过高难度下敌人会频繁使用受身，除极少数强机外很难循环使用爆发冲刺。推荐多蓄△键，这样如果对手受身，可以用蓄力射击形成追击，以防被敌人还击。

诱爆

诱爆是 3 代增加的系统，本作得到了强化。只要用 CHARGE 攻击和 SP 攻击打倒敌人，敌人爆炸时会对周围的敌军造成伤害和硬直，这就是诱爆。在低难度下由于敌人皮薄血少，很轻松就能被诱爆炸死，有时候只要简单开一枪就可以引发连锁反应。本作新增的蓄力射击更是用来引发诱爆的绝佳手段。

装备技能ブラストストライク后，通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果。

拼刀

当两名机师的普通攻击相对时，就有几率发动拼刀。本作的拼刀不再是过去的 QTE 指令式，而更接近于音乐游戏。拼刀开始后，画面上会出现一个快速缩小的圆圈，同时有



两个圆形标记。当指令缩到外圈以内时，中央的指令会显示出来，这时只要玩家在圆圈缩到最小之前准确按下指令就能赢得拼刀。拼刀的失败方不仅会挨打，而且立刻陷入行动不能状态。

如果当圆圈缩到内圈以内时再准确输入指令，则除了能赢得拼刀之外，玩家还会获得攻击力上升的奖励，十分实用。高难度下内圈半径会变小，圆圈缩小的速度会加快。

蓄力射击

长按△键发动的蓄力射击，单从效果来说只有两个作用，一个是具备诱爆效果，另一个是可以阻挡战舰。但实际上蓄力射击是相当实用的技巧。

首先，蓄力射击的威力很大，比得上强力的 CHARGE 攻击，而蓄力射击的发动条件十分简单，只要长按△键即可，当机体身上发光时松开△键即可发动。玩家可以在任何时候按住△键来发动蓄力射击，当然发动时机只能是非硬直状态。蓄力射击算作 CHARGE，可以用来取消 CHARGE 攻击，命中敌人后同样可以发动爆发冲刺。

和其他《无双》一样，部分 CHARGE 攻击后通过连按△键可以使出追加攻击，或是让招式的持续时间变长。而在本作中，这类操作全部可以通过长按△键来实现，而且这么做的好处是在松开△键时还可以立刻施以蓄力射击，熟练掌握之后爽快感大幅提升。但要注意的是，一旦采用这种方法来使用 CHARGE 攻击，那么接下来必须使用 SP 攻击或爆发冲刺才能取消蓄力射击，在受到敌人围攻时要特别小心。





SP 攻击

SP 攻击也就是本作俗称的无双。本作的 SP 攻击和《真·三国无双 6》比较类似，属于分段点放式。机体最多有 3 条 SP 槽，SP 槽的长度是固定的，消耗也是固定，SP 攻击的持续时间也是固定的。发动 SP 攻击的途中即使吃到 SP 槽回复的道具，也不会令 SP 攻击的时间变长。本作的 SP 攻击全部自带过去的ショックウェ－ブ效果，即近距离发动时无条件破防，请多加利用。

本作的 SP 攻击有 4 种，具体如下：

地面 SP 攻击 1：地面时按○键，消耗 1 条 SP 槽。

空中 SP 攻击：空中时按○键，消耗 1 条 SP 槽。

协力 SP 攻击：爆气状态下按○键。

地面 SP 攻击 2：地面时长按○键至蓄满两条 SP 槽，需消耗两条 SP 槽，机师等级需要达到 30 级，机体的 SP 槽需要有两条且必须是一线机。蓄的过程中敌人的动作会变慢，但玩家并非无敌，受到攻击时会被强制中断。



爆发

本作新增的系统。用 SP 攻击消灭敌人时，就会令爆发槽增涨，全满时即可发动爆发状态。爆发状态下爆发槽会不断减少，如果吃到回复爆发槽的道具或是升级，爆发槽还可以回复。当爆发槽减少为零时，就会自动解除爆发状态。

爆发是本作的重要系统，爆发状态下玩家可以无视等级而使用全部招式（除地面 SP 攻击 2 外），同时招式均为强化到 3 级的状态。此外每名机师和每个机体都各有一种爆发特性（BURST TYPE），这种特性代表在爆发状态中获得的加成，其中不乏十分变态的系统。进入爆发状态时，机师和机体的爆发特性可以同时发动。

在爆发状态下 SP 槽会自动补满，此时按○键即可发动协力 SP 攻击。协力 SP 攻击的步骤是先由发动者使用 SP 攻击，然后由搭档使用援护攻击。以往只能充当通讯员的搭档这回能实际参与战斗，令人满意。

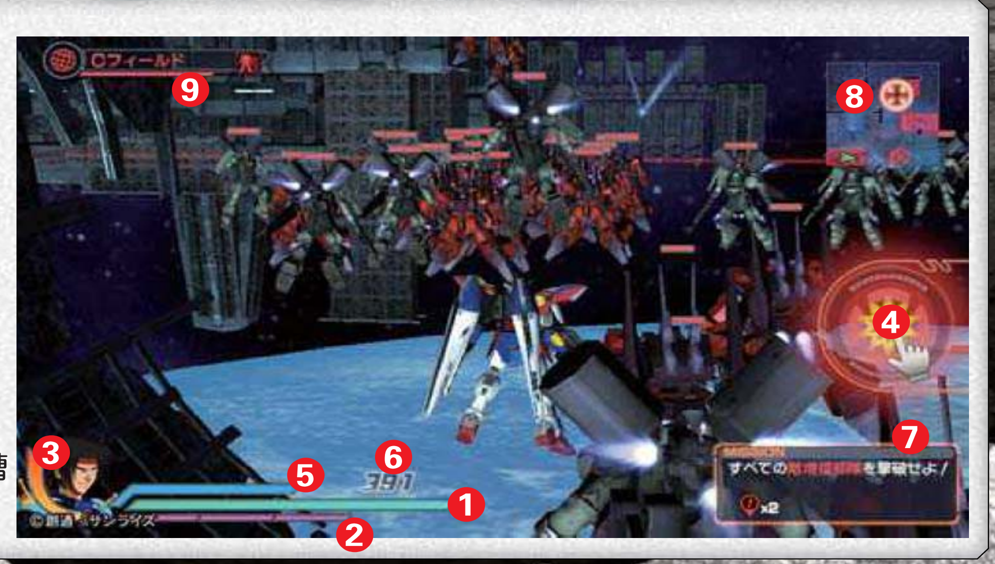
同伴的攻击方式在选择时可以看到，根据战场的不同，会分为通常、地上、宇宙 3 种。注意发动协力 SP 攻击时根据玩家身处的位置，不仅 SP 攻击会有地面和空中的变化，就连同伴的援护攻击也会有地面和空中的变化。另外，同伴的援护攻击也是可以操纵方向的。



战场篇

画面解说

①体力槽
② SP 槽
③爆发槽
④爆发图标
⑤推进槽
⑥击坠数
⑦任务提示
⑧地图
⑨战区兵力槽



战区

本作的战场由若干个方方正正的战区构成，不过战区的种类只有两种，具体如下：

增援战区：图标为机体，会不定时派出两名游击兵进攻相邻区域。

修复战区：部队长的体力会徐徐回复。

战区的攻打方法和过去一样，只要持续消灭战区中的敌兵，画面左上方的战区兵力槽就会不断减少，减到零时该战区即被攻下。有时战区会有守备部队，这时还需要打败守备部队才能算攻下。要想快速打下战区，最好还是配合诱爆，而当战区被打下的瞬间该区域内的所有杂兵都会陷入空血且行动不能的状态，这时配合诱爆可以迅速歼灭大量敌人。



如果不想自己的大本营被攻下，就要优先消灭增援战区。相反的，如果想多捞一些击坠数，那就应该故意留下增援战区围点打援。

战舰

与战舰的战斗和战区有点类似，同样是将战舰所在区域的敌人消灭一定数量后就算胜利。只是与战舰战斗时战舰会不断往下进行炮击，需要快速干掉炮击支援兵才能制止。同时如果用蓄力射击命中战舰的话，可以迫使其停下来，同时放出数量众多的杂兵，这样就更有利于玩家快速歼灭战舰。要想用蓄力射击命中战舰，需要先行锁定，如果视角变成往上看即代表成功。



当我方有战舰支援时，只要在战场上吃到通讯器样子的道具，即可获得战舰的炮火支援，不过需要经过一定时间才能发动。

巨大 MA

巨大 MA 身上有部位设定，玩家一开始并不能对巨大 MA 造成实际伤害，必须将任一部位破坏之后，再攻击该部位才能对本体造成伤害。将部位破坏之时，巨大 MA 还会陷入短暂的硬直中，这时可以趁机发动猛攻。如果能将巨大 MA 的部位全部破坏再将其击倒，这样在过关时可以拿到更好的素材作为奖励。不过对于一些判定超强的 SP 攻击来说，部位神马的不重要，直接轰下去就对了，比如神高达的地面 SP 攻击 2：石破天惊拳。

本作最强的 MA 依然是恶魔高达，恶魔高达的攻略方法有点不太一样，它的本体没有部位设定，也不能直接攻击。只有在将它的触手破坏之后，它才会陷入行动不能的状态，这时攻击其本体才能产生效果。恶魔高达也是本作惟一不能使用的 MA。

装备技能小さな巨人、シャングリラ魂可以大幅减少对巨大 MA 的难度。



任务和救援

在战斗中经常会出现各种任务，一般都是击坠指定敌人或制压指定区域，比较简单。任务信息会出现于屏幕右下方，是否完成会影响过关后的奖励。另外快速完成任务的话，可以加快进程，让敌总大将尽快出现。



当我方同伴陷入苦战时，玩家可以前去救援。只要与同伴合流，同伴的 HP 即可得到回复。不过回复效果对战舰和巨大 MA 无效。

最高难度心得

本作的最高难度即 8 星 HARD，初始只有终极模式的真のガンダム无双剧本最后两关是这个难度。不过打出真のガンダム无双剧本后，可以把终极模式的所有关卡都调整为 8 星，8 星即固定为 HARD，无法调为 EASY 或 NORMAL。

本作的最高难度设计得比较失败，依然走的是 BOSS 高攻高防路线。不过由于题材特色，BOSS 高攻高防十分要命，其中最恶心的当属△系射击，发生快，无征兆，射程远，攻击力还巨高。再加上 8 星 HARD 下的 BOSS 能打会闪，使得游戏在动作性方面的努力全部化为了无用功。

要想打过最高难度，先决条件是你得用一名接近 50 级的机师和一台防御接近满值的机体，这样才能保证你不被对面的冷枪给秒掉。至于打法，我们就以真のガンダム无双剧本的最后两关为例进行说明，这两关正好是很有代表性的关卡。

求められし力

乱战关卡。由于不确定因素太多，无双流打法是最安逸的，基本思路就是用杂兵攒 SP 槽，然后用 SP 攻击消灭 BOSS 们，推荐使用拥有大范围强力 SP 攻击的机体。推荐技能：エ－スキラ－（对敌机师的攻击力增加）、ノックダウン（SP 攻击命中对手时必造成行动不能）、战斗神（对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加）、ハイテンション（SP 攻击的伤害增加）、集中（SP 槽的积蓄量增加）、若さゆえの过ち（不能防御，但攻击力增加）。

此关的关键是不能让太多 BOSS 聚在一起，不然各种△系攻击会射得你欲哭无泪。开战后先北上干掉武者高达 Mk－Ⅱ，然后回大本营干掉骑士高达。接下来至少有两名 ACE 机师围攻过来，这是难点所在，有时运气不好遇到两个长于远程射击的就很难对付了。用尽全力干掉其中一个之后就简单了，最后干掉武者高达就能过关。

无赖打法：用满值的毁灭高达（デストロイガンダム），一路□加○就可以轻松过关。

真のガンダム无双

单挑关卡，要依次挑战骑士高达、武者高达 Mk－Ⅱ和武者高达。由于没有杂兵，蓄 SP 攻击比较慢，只有一次回复机会，难度要高很多。基本思路就是锁定后绕圈，待其露出破绽后用蓄力射击偷射，有高性能冲刺攻击的机体可以直接上。

一开始的骑士高达算是比较简单的，主要是因为它的△系射击比较慢，而且很明显，只要锁定后绕着圈子，待其放完火球反击就行。有时它会远远地出近身攻击，这时更好偷射。打过不是问题，关键是要少掉血；武者高达 Mk－Ⅱ超级恶心，主要是△系射击太快，而且威力大得夸张，也很少放空招。之前攒下的 SP 攻击可以用掉；最后的武者高达届于两者之间，要特别小心它防御不能的 SP 攻击，中了必死。

无赖打法：选择有 DG 细胞的机师，损血了就绕圈子，只要别中超级大招，花点时间就能过。

强机推荐

ダブルオ－ライザ－：地面 SP 攻击 1 范围大威力高，蓄力射击带跟踪效果。

リボ－ンズガンダム：蓄力射击和 C4 蓄 SP 槽快，SP 攻击威力也不错。

スサノオ：3 个 SP 攻击全部拥有超高威力，地面上的两个 SP 攻击范围超大，空中 SP 攻击对单伤害极高。

ガンダム DX：地面 SP 攻击 2 和空中 SP 攻击清场效果良好，SP1 对单良好，可走爆发流。

ゴッドガンダム：石破天惊拳（地面 SP 攻击 2）效果卓绝，对付巨大 MA 和战舰无人可比。

マスタ－ガンダム：蓄力射击蓄 SP 槽快，招式性能优秀，适合单挑。但地面 SP 攻击 2 不如石破天惊拳。

バンシィ：C4 蓄 SP 槽配合地面 SP 攻击 2，爆发后的 NTD 模式比独角兽强很多。

育成篇

机师成长

本作的机师成长采用传统的经验值制，只要经验值够，就能升到对应的级别。游戏中的经验值名为机师点数（PILOT POINT），获得途径主要有以下几种：

战斗：击坠敌人即可获得经验值，具体数值随对象的不同而变化。如果在战斗中升级，则会获得全数值（推进槽、体力槽、爆发槽、SP槽）补满的福利。

战后评价：根据战后评价，可以获得不等的经验值。战后评价主要受难度和任务完成情况影响。

训练：进入训练菜单后，可以花钱来提高经验值。训练分为初级、中级、上级和超级4种，会随着游戏进展逐渐解锁。其中最贵的超级训练需要花费10万元，每次增加约10万点经验值。

本作机师成长所需的经验值随级别不同有明显差距，升至满级需要414500点经验值，但前33级只要10万点经验值即可。如果是没练过的机师配合强力机体，一场战斗升20多级也不在话下。

技能

机师成长除了会增加格斗、射击、防御这三围之外，还会出现新的技能，不过技能需要用技能点数才能习得。游戏中把技能点数称为团队点数（TEAM POINT）。这次的技能有等级设定，每个技能最高3级，也有不分级别的技能。玩家最多同时装备6个技能，可以自由搭配。

团队点数同样是通过战斗获得的，之所以名为团队点数，是因为玩家可以选择4名最爱机师。最爱机师可以从每场战斗中获得一定数量的团队点数，这样算上玩家控制的角色，每场战斗最多有5名机师可以拿到团队点数。设定最爱机师的方法是选择LOUNGE→FAVORITE。强烈建议玩家初次游戏时就立刻设定好。

本作的技能并非每人都相同，不仅是技能的数量和种类有区别，就连同样技能的出现等级也不一样。这也为游戏增添了更多的可玩性。

技能名称	效果
パイロットセンス	经验值的获得量增加
カリスマ	技能点数的获得量增加
ジャンク屋の目利き	战斗后金钱的获得量增加
エ－スキラ－	对敌机师的攻击力增加
一机当千	对杂兵的攻击力增加，受到杂兵的攻击时的伤害减少
ガッツ	不会进入行动不能的状态（仅1级）
ノックダウン	SP攻击命中对手时必造成行动不能
战斗神	对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加
小さな巨人	对巨大MA的攻击力增加
シャングリラ魂	更容易破坏巨大MA的部位
マグネティック・ハイ	格斗系CHARGE攻击命中时有一定几率出现磁场将敌人吸过来
インパルス	射击系CHARGE攻击命中时有一定几率出现电击将敌人吸过来
ハ－ドストライク	格斗系攻击命中时有一定几率追加大伤害
スナイプ	射击系攻击命中时有一定几率追加大伤害
エアマスタ－	身处空中时攻击力增加
击坠王	随着击坠数的增加，攻防能力加强
见切り	受到敌人的攻击时有一定几率不扣血
パリィング	受到破防攻击时不会被破防
スカイアイ	能够进行全方位防御
流派・东方不败	血红时攻防能力上升
斗争本能	自己受的伤害增加，不过受到通常攻击不会出现硬直
ハイテンション	SP攻击的伤害增加

技能名称	效果
集中	SP 槽的积蓄量增加
共振	爆发槽的积蓄量增加
スピ－ドマスタ－	冲刺的移动速度增加
空间认识能力	推进槽的消耗量减少
スペシャル	推进槽的回复速度增加
カスタマイズ	HP 回复道具效果增加，能力上升道具的持续时间增加
觉悟	所有的战场道具都变为能力上升道具
对话	营救同伴时同伴的 HP 回复量增加
アウトレンジ战法	对远距离的敌人伤害增加
若さゆえの过ち	不能防御，但攻击力增加
インスタントヒ－ロ－	搭乘的机体越弱，能力补正越强
サイコヒット	敌人即使防御也会受到伤害
サイキック	SP 槽徐徐回复
幸运	提高随机型技能发生的概率
テンプテ－ション	受到异性机师的攻击时伤害减少
ブラストストライク	通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果
ヘッドショット	C1 有高几率秒杀杂兵（△不是射击的话无效）
DG 细胞	自己受到的伤害增加，但 HP 会自动回复

前作最强技能 DG 细胞，这次减防效果不那么显著了，但 HP 自动回复的速度也大幅下降，总的来说还是很实用。不过奇葩的是《G 高达》的 4 名技师包括多蒙老哥都没有这个技能，反倒是《高达 UC》的利迪和《V 高达》的卡迪珍娜有，不得不说制作组真是充满恶意。而利迪更是因为兼具战斗 NEWTYPE 这一超强的爆发特性，一举成为本作最好用的机师。

设计图

本作的机体改造变成了拼装设计图。设计图分 6 个等级，从高到低依次为 S、A、B、C、D、E，每张设计图又分为左手左脚、右手右脚和躯干这 5 个部分。每张设计图可以进行合成和特殊装备强化，不过每进行一次，都会算作消耗一次设计机会，每张图能够设计的次数是有数量限制的，最低 10 次，最高 15 次。

合成

合成的主要目的是增加设计图的各项数值，设计图有 6 项数值，对应机体的能力，分别是格斗（FIGHT）、射击（SHOT）、防御（DEFENSE）、HP（ARMOR）、机动力（MOBILITY）、推进力（THRUSTER）。每个级别的设计图，每项数值的上限各不相同。

合成是将两张设计图拼在一起，其中一张要选为母图，另一张为素材图。合成之后，母图的性能一定会比原图高，但不能高于当前等级设计图的上限，素材图则会完全消失。当设计图的等级在 C 级以下时，机体每个部分对应的数值是惟一的，C 级开始每个部分会对应多个数值。

合成时素材图的数值会按一定比例加成给母图，如果是母图欠缺的单一部位，数值会按 50% 折合计算。如果是母图已有的单一部位，数值会按 30% 计算。多个部位时另有计算规律。

特殊装备强化

本作将每个机体的武装都列了出来，用以进行特殊装备强化。特殊装备强化需要用到素材，游戏中共有 8 种素材，游戏中用金银两种颜色区别开来。银色素材为：ガンダリウム α、试作型センサ－、ブ－スタ－、リミットブレ－カ－；金色素材为：ガンダリウム γ、高感度センサ－、メガ·ブ－スタ－、リミットブレ－カ－改。素材主要是从战场上获得，部分卡片也有奖励，リミットブレ－カ－和リミットブレ－カ－改还可以通过各自的前 3 种素材变换过来。

每个武装都对应机体的特定招式，所谓的特殊装备强化，其实就是加强招式性

能。招式加强之后不仅是范围和威力变大，而且还附加一些特殊效果如光线贯通等等。例如 OOR 高达的地面 SP 攻击，初始时只是用光线扫一下，升满之后还会追加用光剑往下劈的动作。每个武装最多能升到 3 级。

设计原理

下面先为大家介绍几条设计的基本原理。

1. 以高等级设计图为母图。

原因：由于不同等级的设计图性能相差巨大，而合成时素材图的数值只有部分能加成到母图上，因此选择数值更高、上限更高的高等级设计图为母图无疑是最正确的。S 图一步到位最为合适。

2. 高等级级设计图要慎用。

原因：虽然要以高等级设计图为母图，但由于每张图有设计次数的限制，因此绝对不能一上来就用掉来之不易的 S 级设计图。而是要先从低等级图开始，把图纸的数值加上去，再喂给高一级的图纸，如此反复。

3. 特殊装备强化的等级应通过合成来增加。

原因：一张设计图至少有 3 个武装，全部强化到 3 级就得用掉 9 次设计机会。大部分机体甚至是 5 个武装，15 次机会就算全部用来强化特殊装备才够。但注意特殊装备的等级在合成后不会完全保留，玩家首先需要通过 3 个全 1 级特殊装备的设计图把母图的特殊装备全部冲到 1 级（无论几个武装都需要 3 次），然后再和 1 个全 3 级特殊装备的设计图合成，这样才能达成全 3 级特殊装备。虽然这个过程也需要 4 次机会，但绝对比直接强化要值。

4. 难度越高，出现的设计图等级越高。



满值图目指！

刷出一张数值全满的图，相信是所有玩家的终极目标，这里就为大家介绍一下具体原理和刷法！只要有心，台台机体都可以数值全满！

第一步：速刷大法

追求满值图这一步，需要于终极模式中打出真のガンダム无双剧本后再来，因为通关之后可以更改关卡难度，这样才能方便地刷图。

最好的刷图关卡，莫过于一骑当万剧本的ザフト军特别演习・1。本关的胜利条件为撑过 3 分钟，敌人只有杂兵。将一个区域的兵清得差不多时会出现一个强化杂兵，也没什么可怕的。就算是没练过的人也可以调 8 星 HARD 去挑战，只是因为攻击力太低，可能击坠数不会太高。嫌麻烦的话可以直接躲得远远的，混过 3 分钟就算胜利。过关后玩家一定能拿到一个自己使用机体的图纸，如果击坠数能够过 500，还可能额外获得一张。

当自己的机体拥有一定能力时，可以去挑战一骑当万剧本的サンスカ－ル新型兵器テスト。这一关同样是撑过 3 分钟，不过敌人数量更多，同时有战舰干扰。难度比演习 1 要高，但打起来更有乐趣。

另外在通关的过程中，玩家可以留意一下自己主力机体的击坠数，在快达到 S 级设计图卡片所需的数值时，就果断 SAVE，以确保刷出来的图符合自己的要求。不过在打出真のガンダム无双剧本时，能达到万台击坠数的机体肯定不会太多。

第二步：母图选择

首先，我们并不推荐玩家去刷真正意义上的六围全满图，因为有些能力的作用并不大，比如机动力和推进力。这两项就算玩家不去刻意追求，S 级设计图的底子就已经足够了。而且最关键的是，有很多机体并不能刷到六围全满。

每个机体有 6 样数值，绝大部分机体都是 5 个部位，每个部位最多只有两种数值

补正，这样就不能保证每项数值都有两次补正机会。而每个部位的数值加成都有上限，不能无限叠加，因此想要全数值全满的设计图，就得精心计算每个部位需要几次补正。刚拿到的 S 图可能有部位欠缺，这时就要慎重选择空白部位的能力加成。如果只是想让关键数值全满，就要简单得多。

数值项目	机体上限	部位补正上限
格斗 /FIGHT	600	300
射击 /SHOT	600	500
防御 /DEFENSE	600	300
体力 /ARMOR	10000	5000
机动力 /MOBILITY	800	400
推进力 /THRUSTER	1000	400

接下来我们以两个例子来说明一下如何确定目标。首先来看看报丧女妖。根据下图可以计算出报丧女妖机体的基础数值。如果算术不行的话，也可以参考低等级图的数据，因为机体的基础数值是不变的。

格斗：504－313＝191，距满值差 409 点，需 2 次补正
射击：579－388＝191，距满值差 409 点，需 1 次补正
防御：279－129＝150，距满值差 450 点，需 2 次补正
体力：5100，距满值差 4900 点，需 1 次补正
机动力：800－450＝350，距满值差 450 点，需 2 次补正
推进力：746－146＝600，距满值差 400 点，需 1 次补正

这样算下来，报丧女妖需要 9 次补正才能达到六围全满的要求，要求十分宽松。这样玩家只要能看到有 2 格 2 防 2 机 1 射 1 体 1 推的 S 图（重复一次也没关系），就果断作为母图开始合成好了。



然后再来看看 OOR 高达。根据此图计算出的结果如下：

格斗：440－245＝195，距满值差 405 点，需 2 次补正
射击：553－371＝182，距满值差 418 点，需 1 次补正
防御：246－95＝151，距满值差 449 点，需 2 次补正
体力：8008－4108＝3900，距满值差 6100 点，需 2 次补正
机动力：800－430＝370，距满值差 430 点，需 2 次补正
推进力：500，距满值差 500 点，需 2 次补正

由上可知，OOR 高达需要 11 次补正才能达到六围全满的要求，等于说是不可能了。因此玩家就要有所取舍了。这么算下来，当然是 2 机 1 推或 1 机 2 推为最佳。



第三步：开始合成

只要经过了最麻烦的第 2 步，开始合成其实就很简单了。因为 S 级图纸的性能太高，基本上合个四五次就可以达到全满，难度不高。但也要注意以下几点：

1. 不要光看部件补正数值上升就果断合成，要看最终数值是否有上升。即使机体数值达到上限，部件补正数值未达到上限时，合成时仍会显示数值提升，但实际上最终数值不会变化。

2. 各部位的数值只能对应补正，例如母图的左手为格射，素材图的左手为射防时，两者合成后左手只有射击会上升。如果素材图的左手既没有格斗也没有射击，那么此次合成就没有任何作用，纯粹浪费。

3. 由于 S 级设计图的数值最高，因此终极母图一定要用 S 级设计图来合，而且记得要按设计原理中所说的那样，预留 3 张全 1 级的 S 图和 1 张全 3 级的 S 图，以便将特殊装备的等级堆上去。

总的来说，只要有了好的母图，合成就是分分钟的事儿，不过有时候死缺一个部位的数值不涨也是很坑爹的。总之要想刷出真正的满值图，大量的时间和精力是必不可少的，大家适当吧！



要素篇

本作游戏要素的核心就是卡片，关于卡片的收集情况，可以在 DATABASE → CARDS 里查看。卡片会按作品分门别类地排列，每张卡片的获得条件以及对应奖励都会直接标出，即使玩家还没有获得也可以看到。游戏的全部要素都包含于这 626 张卡片之中。

角色综述

本作的角色分为 3 种，一种是可使用角色，这种角色同时还可以作为搭档出战；第二种是只能作为搭档出战的角色；还有一种只会以卡片的形式出现，没有声优。

可使用角色的出现条件大致可以分为两种，一种是完成官方模式，另一种是在终极模式的特定关卡中达成特定评价。部分角色有多个年代的版本，出现条件各不相同。

搭档角色的出现条件（包括可使用角色成为搭档的条件）也可以大致分为两种，分别是用指定角色击坠一定数量的敌机、在特定关卡中达成特定评价。注意部分角色分好几个作品的版本，击坠数一般要求用同一作品中的形象。可使用角色如果并非 NEWTYPE，用该角色击坠 5000 机，即可驾驶 NEWTYPE 专用机。



全机师解锁条件





《机动战士高达》

姓名	机师解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム完成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム完成
カイ・シデン	终极模式：シミュレ－ションをこなせ！的演习 2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成
ハヤト・コバヤシ	终极模式：シミュレ－ションをこなせ！的演习 2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成
スレッガ－・ロウ	官方模式：机动战士ガンダム的恐怖！机动ビグ・ザム！完成
ドズル・ザビ	官方模式：机动战士ガンダム的ビグ・ザム机动せよ！完成
マ・クベ	终极模式：传承！流派・东方不败！的バトルロイヤル 1，铜目标达成
ランバ・ラル	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	机师解锁条件
コウ・ウラキ	初期出现
アナベル・ガト－	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成

《机动战士Z高达》

姓名	机师解锁条件
カミ－ユ・ビダン	官方模式：机动战士Ｚガンダム达成
クワトロ・バジ－ナ	终极模式：ニュ－タイプの力完成
パプテマス・シロッコ	官方模式：机动战士Ｚガンダム完成
ハマ－ン・カ－ン	官方模式：机动战士Ｚガンダム完成
エマ・シ－ン	终极模式：シミュレ－ションをこなせ！的演习5：最后の演习，铜目标达成
アムロ・レイ	官方模式：机动战士Ｚガンダム的シンデレラ・フォウ完成
ジェリド・メサ	终极模式：传承！流派东方不败！的三次选考，银目标达成
ヤザン・ゲ－ブル	终极模式：战うだけの人生的战いを乐しむ手合い，目标全部达成
レコア・ロンド	终极模式：女の战い的女性としての充足，金目标达成
サラ・ザビアロフ	终极模式：女の战い的想い人の理想のために，目标全部达成
フォウ・ムラサメ	官方模式：机动战士Ｚガンダム的思い出はガラスの靴完成
ロザミア・バダム	终极模式：V作战を守れ！的宇宙を落とさないで，铜目标达成

《机动战士高达ZZ》

姓名	机师解锁条件
ジュド－・ア－シタ	初期出现
ハマ－ン・カ－ン	用ハマ－ン・カ－ン（高达Z版）击坠2000机
ル－・ルカ	终极模式：私の问いに答えられますか？的第一次ネオ・ジオン战争の记忆，目标全部达成
ビ－チャ・オ－レグ	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その1，目标全部达成
エル・ビアンノ	终极模式：传承！流派・东方不败！的二次选考，目标全部达成
エルピ－・プル	终极模式：战いは质と数だよ！・黑と紫の姊妹，目标全部达成
プルツ－	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その2，铜目标达成
グレミ－・トト	终极模式：空中の救出作战！的空を驱け拔けて・1，铜目标达成

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	机师解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
クエス・パラヤ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア・无邪气ゆえの恶意完成
ギュネイ・ガス	终极模式：アクシズの火的命の价值は，铜目标达成

《机动战士高达UC》

姓名	机师解锁条件
バナ－ジ・リンクス	官方模式：机动战士ガンダムUC完成
フル・フロンタル	官方模式：机动战士ガンダムUC完成
リディ・マ－セナス	终极模式：空中の救出作战！的决战！ジブラルタル！，全目标达成
マリ－ダ・クルス	终极模式：战いは质と数だよ！的空を舞う女王，全目标达成
アンジェロ・ザウパ－	官方模式：机动战士ガンダムUC的ラプラスの亡灵完成

《机动战士高达F91》

姓名	机师解锁条件
シ－ブック・アノ－	初期出现
セシリ－・フェアチャイルド	终极模式：これがバグか……完成



《机动战士V高达》

姓名	机师解锁条件
ウッソ・エヴィン	初期出现
カテジナ・ル－ス	终极模式：女の战い的激情の行き先，全目标クリア

《机动武斗传G高达》

姓名	机师解锁条件
ドモン・カッシュ	初期出现
东方不败	终极模式：传承！流派・东方不败！完成
シュバルツ・ブル－ダ－	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2的未来世纪の记忆，全目标达成
キョウジ・カッシュ	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2的未来世纪の记忆，全目标达成

《新机动战记高达W》

姓名	机师解锁条件
ヒイロ・ユイ	初期出现
デュオ・マックスウエル	终极模式：一机当万的モビルド－ル排除依赖，铜目标达成
トロワ・バ－トン	终极模式：地球圈统一を目指して的雪の街に爆炎を见た，全目标达成
ミリアルド・ピ－スクラフト	终极模式：アクシズの火的因缘の导く先に，金目标达成
トレ－ズ・クシュリナ－ダ	终极模式：传承！流派・东方不败！完成

《机动新世纪高达X》

姓名	机师解锁条件
ガロ－ド・ラン	初期出现
ティファ・アディ－ル	终极模式：ニュ－タイプの力完成

《TURN A ガンダム》

姓名	机师解锁条件
ロラン・セアック	初期出现
ギム・ギンガナム	终极模式：战うだけの人生达成
ソシエ・ハイム	终极模式：战うだけの人生完成

《机动战士高达SEED》

姓名	机师解锁条件
キラ・ヤマト	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ラウ・ル・クル－ゼ	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ムウ・ガ・フラガ	终极模式：地球降下作战的追われる大天使，铜目标达成
ラクス・クライン	终极模式：任务了解的ラクスたちの思惑，全目标达成
カガリ・ユラ・アスハ	终极模式：任务了解的ゼロと呼ばれたガンダム，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2的コズミック・イラ，全目标达成
イザ－ク・ジュ－ル	终极模式：幻の强化プランを开发せよ！・幻の强化プランはどこだ！，全目标达成
ディアッカ・エルスマン	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，全目标达成
ニコル・アマルフィ	官方模式：机动战士ガンダムSEED的闪光の刻完成
オルガ・サブナック	终极模式：地球降下作战的恶意潜む3つの阴，银目标达成
クロト・ブエル	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的假面の男，全目标达成
シャニ・アンドラス	终极模式：これがバグか……的无人兵器を使う者の狂气，全目标达成

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	机师解锁条件
シン・アスカ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 完成
キラ・ヤマト	终极模式：ア－クエンジェルを守れ的天上人と大天使，铜目标达成
レイ・ザ・バレル	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 完成
ルナマリア・ホ－ク	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的新たなる战いの狼烟，银目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：ア－クエンジェルを守れ的友とめぐり会う战场，铜目标达成
イザ－ク・ジュ－ル	用イザ－ク・ジュ－ル（高达 SEED 版）击坠 2000 机
ディアッカ・エルスマン	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！的天上人と大天使，银目标达成
ラクス・クライン	终极模式：女の战い的恋人たち，铜目标达成
カガリ・ユラ・アスハ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 的自由と正义完成
ネオ・ロアノ－ク	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！的假面の里には……？，全目标达成
ステラ・ル－シエ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 的破坏神完成
スティング・オ－クレ－	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 的破坏神完成
アウル・ニ－ダ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 的残る命、散る命完成

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	机师解锁条件
刹那・F・セイエイ	初期出现
リボンズ・アルマ－ク	终极模式：地球圈统一を目指して达成
ロックオン・ストラトス	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！的真剑なる胜负を！，全目标达成
アレルヤ・ハプティズム	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！的真剑なる胜负を！，全目标达成
ティエリア・ア－デ	终极模式：空中の救出作战！的要人护送任务 全目标达成
ミスタ－・ブシド－	终极模式：地球圈统一を目指して的最后に笑う绝对者，全目标达成

全搭档解锁条件

《机动战士高达》

姓名	搭档解锁条件
アムロ・レイ	终极模式：私の问いに答えられますか的一年战争の记忆，全目标达成
シャア・アズナブル	终极模式：V 作战を守れ！的迫りくる彗星，金目标达成
カイ・シデン	终极模式：シミュレ－ションをこなせ！的演习 2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
ハヤト・コバヤシ	终极模式：シミュレ－ションをこなせ！的演习 2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
スレッガ－・ロウ	用ガンキャノン击坠 5000 机
ドズル・ザビ	终极模式：战いは质と数だよ！完成
マ・クベ	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その 4，铜目标达成
ランバ・ラル	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その 3，铜目标达成
ブライト・ノア	官方模式：机动战士ガンダム完成
フラウ・ボウ	用アムロ・レイ击坠 3000 机
マチルダ・アジャン	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成
ギレン・ザビ	终极模式：これがバグか……完成
キシリア・ザビ	终极模式：ニュ－タイプの力的力を求める访问者，全目标达成
ガルマ・ザビ	官方模式：机动战士ガンダム的ガルマ、散る完成
ガイア	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
オルテガ	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
マッシュ	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
ララァ・スン	官方模式：机动战士ガンダム・光る宇宙完成
クラウン	官方模式：机动战士ガンダム・大气圈突入完成
ジ－ン	官方模式：机动战士ガンダム・ガンダム大地に立つ！完成
ハロ	终极模式：真のガンダム无双完成

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	搭档解锁条件
コウ・ウラキ	初期出现
アナベル・ガトー	用コウ・ウラキ击坠 3000 机

《机动战士Z高达》

姓名	搭档解锁条件
カミーユ・ビダン	终极模式：地球降下作战完成
クワトロ・バジーナ	终极模式：ニュータイプの力的かつての英雄，铜目标达成
パプテマス・シロッコ	终极模式：地球圏统一を目指して完成
ハマーン・カーン	终极模式：女の戦い的想う心の强さ，铜目标达成
エマ・シーン	终极模式：シミュレーションをこなせ！完成
アムロ・レイ	终极模式：ニュータイプの力的愤怒の少年たち，铜目标达成
ジェリド・メサ	终极模式：一机当万完成
ヤザン・ゲーブル	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴー！的暴かれた野望，银目标达成
レコア・ロンド	终极模式：女の戦い完成
サラ・ザビアロフ	终极模式：女の戦い完成
フォウ・ムラサメ	终极模式：V作战を守れ！的记忆を求めて，目标全部达成
ロザミア・バダム	用バウンド・ドック击坠 2500 机
ブライト・ノア	终极模式：シミュレーションをこなせ！完成
ヘンケン・ベッケナー	终极模式：地球降下作战完成
ロベルト	官方模式：机动战士Zガンダム的ジャブローの风完成
アポリー・ベイ	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ファ・ユイリィ	官方模式：机动战士Zガンダム完成
トーレス	用カミーユ・ビダン击坠 3000 机
カクリコン・カクーラー	官方模式：机动战士Zガンダム的大气圏突入完成
ダンケル・クーパー	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ラムサス・ハサ	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成

《机动战士高达ZZ》

姓名	搭档解锁条件
ジュドー・アーシタ	初期出现
ハマーン・カーン	用ハマーン・カーン击坠 3000 机
ルー・ルカ	终极模式：シャングリラ魂的大储け争夺战！第1会场，银目标达成
ビーチャ・オーレグ	终极模式：シャングリラ魂完成
エル・ビアンノ	终极模式：金发さんを探して的“金发さん”搜索开始，银目标达成
エルピー・プル	用ジュドー・アーシタ击坠 3000 机
プルツー	用グレミー・トト击坠 3000 机
グレミー・トト	用プルツー击坠 3000 机
リィナ・アーシタ	用ジュドー・アーシタ击坠 2000 机

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	搭档解锁条件
アムロ・レイ	终极模式：アクシズの火的アクシズ决战，银目标达成
シャア・アズナブル	终极模式：アクシズの火完成
クエス・パラヤ	终极模式：战いは质と数だよ！完成
ギュネイ・ガス	终极模式：V作战を守れ！的サイド1攻防战，银目标达成
ブライト・ノア	终极模式：アクシズの火的宇宙の虹を越えて，铜目标达成
ケーラ・スウ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成
チェーン・アギ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
アストナージ・メドッソ	累计使用 40 次 MS 研究所（特殊装备强化不算在内）
ハサウェイ・ノア	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
ナナイ・ミゲル	用シャア・アズナブル击坠 3000 机
レズン・シュナイダ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成

《机动战士高达UC》

姓名	搭档解锁条件
バナ－ジ・リンクス	终极模式：空中の救出作战！的父と娘と，铜目标达成
フル・フロンタル	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成
リディ・マ－セナス	终极模式：V 作战を守れ！的怨念の向かう先，银目标达成
マリ－ダ・クルス	终极模式：女の战い的姊妹たち，铜目标达成
アンジェロ・ザウパ－	用フル・フロンタル击坠 3000 机
オ－ドリ－・バ－ン	终极模式：空中の救出作战！完成
ブライト・ノア	终极模式：V 作战を守れ！完成
ダグザ・マック－ル	官方模式：机动战士ガンダム UC 的ラプラスの亡灵完成
スベロア・ジンネマン	官方模式：机动战士ガンダム UC 完成

《机动战士高达F91》

姓名	搭档解锁条件
シ－ブック・アノ－	初期出现
セシリ－・フエアチャイルド	用シ－ブック・アノ－击坠 3000 机

《机动战士V高达》

姓名	搭档解锁条件
ウッソ・エヴィン	初期出现
カテジナ・ル－ス	终极模式：金发さんを探して完成

《机动武斗传G高达》

姓名	搭档解锁条件
ドモン・カッシュ	初期出现
东方不败	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ－！的师の思惑，目标全部达成
シュバルツ・ブル－ダ－	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ－！的暴かれた野望，铜目标达成
キョウジ・カッシュ	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ－！的复活！デビルガンダム，铜目标达成

《新机动战记高达W》

姓名	搭档解锁条件
ヒイロ・ユイ	初期出现
デュオ・マックスウエル	终极模式：任务了解的任务续行，铜目标达成
トロワ・バ－トン	终极模式：任务了解的洋上の战舰を击沉せよ！，铜目标达成
ミリアルド・ピ－スクラフト	终极模式：アクシズの火完成
トレ－ズ・クシュリナ－ダ	终极模式：地球圈统一を目指して的战士たちへの镇魂歌，银目标达成

《机动新世纪高达X》

姓名	搭档解锁条件
ガロ－ド・ラン	初期出现
ティファ・アディ－ル	终极模式：ニュ－タイプの力完成

《TURN A ガンダム》

姓名	搭档解锁条件
ロラン・セアック	初期出现
ギム・ギンガナム	终极模式：私の问いに答えられますか？2 完成
ソシエ・ハイム	终极模式：シャングリラ魂的大儲け争夺战！第 4 会场，金目标达成

《机动战士高达SEED》

姓名	搭档解锁条件
キラ・ヤマト	用キラ・ヤマト击坠 3000 机
ラウ・ル・クル－ゼ	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！ 的月に舞う大天使，铜目标达成
ムウ・ガ・フラガ	终极模式：金发さんを探して的ヘリオポリスの男，银目标达成
ラクス・クライン	终极模式：V 作战を守れ！ 完成
カガリ・ユラ・アスハ	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ－！ 的特设会场・その 2，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：任务了解的任务放弃，铜目标达成
イザ－ク・ジュ－ル	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，铜目标达成
ディアッカ・エルスマン	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ－！ 的ファイトは续く，铜目标达成
ニコル・アマルフィ	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！ 的友とめぐり会う战场，铜目标达成
オルガ・サブナック	官方模式：机动战士ガンダム SEED 完成
クロト・ブエル	官方模式：机动战士ガンダム SEED 完成
シャニ・アンドラス	官方模式：机动战士ガンダム SEED 完成
マリュ－・ラミアス	官方模式：机动战士ガンダム SEED 完成
ナタル・バジル－ル	终极模式：空中の救出作战！ 完成
フレイ・アルスタ－	官方模式：机动战士ガンダム SEED 完成
ムルタ・アズラエル	官方模式：机动战士ガンダム SEED 的暁の宇宙完成

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	搭档解锁条件
シン・アスカ	终极模式：ニュ－タイプの力的追われる革新者たち，全目标达成
キラ・ヤマト	终极模式：ア－クエンジェルを守れ完成
レイ・ザ・バレル	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习 2，铜目标达成
ルナマリア・ホ－ク	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习 1，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！ 的怨念に染まるオ－ブ，铜目标达成
イザ－ク・ジュ－ル	用スラッシュザクファントム击坠 2500 机
ディアッカ・エルスマン	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 完成
ラクス・クライン	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY 的自由と正义完成
カガリ・ユラ・アスハ	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！ 的谜の袭击者，铜目标达成
ネオ・ロアノ－ク	终极模式：战いは质と数だよ！ 的地の底から来る悪魔，铜目标达成
ステラ・ル－シエ	终极模式：暴走！ デストロイガンダム！ 完成
スティング・オ－クレ－	终极模式：暴走！ デストロイガンダム！ 的エクステンドット袭来！，银目标达成
アウル・ニ－ダ	终极模式：暴走！ デストロイガンダム！ 的エクステンドット袭来！，铜目标达成
マリュ－・ラミアス	终极模式：ア－クエンジェルを守れ！ 完成
ギルバ－ト・デュランダル	终极模式：一机当万完成
タリア・グラディス	终极模式：暴走！ デストロイガンダム！ 完成

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	搭档解锁条件
刹那・F・セイエイ	初期出现
リボンズ・アルマ－ク	终极模式：シャングリラ魂的人の欲望，目标全达成
ロックオン・ストラトス	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2 的西历の记忆，全目标达成
アレルヤ・ハプティズム	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2 的西历の记忆，全目标达成
ティエリア・ア－デ	终极模式：私の问いに答えられますか？ 2 的西历の记忆，全目标达成
ミスタ－・ブシド－	终极模式：V 作战を守れ！ 的ガンダムを超える执念，全目标达成

MSV

姓名	搭档解锁条件
ジョニ－・ライデン	终极模式：战うだけの人生的我がの夸りのために！，银目标达成

机体相关

本作机体的高等级设计图除了可以在高难度关卡中刷出来以外，还可以通过卡片免费获得，不过只有一次机会。只要用一部机体击坠一定数量的敌机，就可以拿到 S 级设计图，玩家可以在获得之前存档，然后利用读档来确保获得想要的图纸。击坠数要求随机体强度而定，一般而言，正规机和巨大 MA 需要击坠 10000 机，BOSS 机需要击坠 5000 机，量产机需要击坠 2500 机。NEWTYPE 角色击坠一定数量的敌机（一般是 5000 机），还可以拿到一张 A 级设计图。

本作的机体使用条件更是简单。首先，只要打出原配机师，该机体就可以选择，但仅限原配机师。在废除了执照设定之后，开放使用的条件归纳起来就是使用该机体一定次数。过关或在关卡中阵亡均算作一次，但进入关卡后退出不算数。一般而言，一线机和巨大 MA 需要使用 10 次，二线机需要使用 5 次，量产机的出现条件和爆发次数以及协力 SP 攻击发动次数有关，与使用次数无关。

系列的原创三人组：武者高达、武者高达 Mk–Ⅱ和骑士高达需要打过终极模式最后的《真・ガンダム无双》才能使用。和过去一样，这三部机体加入我方之后仅能当机体使用。

《机动战士高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム	アムロ・レイ	使用 10 次
シャア专用ザクⅡ	シャア・アズナブル	使用 10 次
シャア专用ゲルググ	シャア・アズナブル	使用 10 次
ガンキャノン	カイ・シデン、ハヤト・コバヤシ	使用 10 次
ビグ・ザム	ドズル・ザビ	使用 10 次
シャア专用ズゴック	シャア・アズナブル	使用 5 次
ジオング	シャア・アズナブル	使用 5 次
ギャン	マ・クベ	使用 5 次
ジム	–	使用协力 SP 攻击 20 次
ボ–ル	–	终极模式：シミュレ–ションをこなせ！完成
ジム・コマンド	–	使用协力 SP 攻击 80 次
ザクⅡ	–	使用协力 SP 攻击 10 次
グフ	ランバ・ラル	使用 3 次
ドム	–	使用爆发 70 次
ズゴック	–	使用协力 SP 攻击 60 次
ゲルググ	–	使用爆发 80 次
アッガイ	–	使用协力 SP 攻击 30 次
ザクタンク	–	使用爆发 10 次

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム试作 1 号机フルバ–ニアン	コウ・ウラキ	使用 10 次
ガンダム试作 2 号机サイサリス	アナベル・ガト–	使用 10 次

《机动战士Z高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム Mk–Ⅱ	カミ–ユ・ビダン、エマ・シ–ン、エル・ビアンノ	使用 10 次
Z ガンダム	カミ–ユ・ビダン、ル–・ルカ、エル・ビアンノ、ビ–チャ・オ–レグ、ジュド–・ア–シタ	使用 10 次
百式	クワトロ・バジ–ナ、ビ–チャ・オ–レグ	使用 10 次
ジ・O	パプテマス・シロッコ	使用 10 次

机体	原配机师	开放使用条件
キュベレイ	ハマ－ン・カ－ン	使用 10 次
ガンダム Mk– Ⅱ（ティタ－ンズ机）	カミ－ユ・ビダン、ジェリド・メサ、エマ・シ－ン	使用 10 次
ハンブラビ	ヤザン・ゲ－ブル	使用 10 次
サイコガンダム	フォウ・ムラサメ	使用 10 次
サイコガンダム Mk– Ⅱ	ロザミア・バダム	使用 10 次
バイアラン	ジェリド・メサ	使用 5 次
パラス・アテネ	レコア・ロンド	使用 5 次
バウンド・ドック	ロザミア・バダム、ジェリド・メサ	使用 5 次
ボリノ－ク・サマ－ン	サラ・ザビアロフ	使用 5 次
ジムⅡ	–	使用协力 SP 攻击 70 次
ネモ	–	使用爆发 20 次
リック・ディアス	クワトロ・バジ－ナ、アムロ・レイ	使用 3 次
ハイザック	サラ・ザビアロフ	使用 3 次
マラサイ	ジェリド・メサ	使用 3 次
バ－ザム	–	使用协力 SP 攻击 50 次
グフ飞行型	–	使用爆发 90 次
ガザ C	–	使用爆发 30 次

《机动战士高达ZZ》

机体	原配机师	开放使用条件
ZZ ガンダム	ジュド－・ア－シタ	使用 10 次
キュベレイ Mk– Ⅱ（プル机）	エルピ－・プル	使用 10 次
キュベレイ Mk– Ⅱ（プルツ－机）	プルツ－	使用 10 次
クイン・マンサ	プルツ－、グレミ－・トト	使用 10 次
量产型キュベレイ	–	使用协力 SP 攻击 120 次
バウ	グレミ－・トト	使用 5 次
量产型バウ（グレミ－军机）	–	使用爆发 100 次
量产型バウ（アクシズ机）	–	使用爆发 90 次
ガザ D	–	使用爆发 60 次

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

机体	原配机师	开放使用条件
ν ガンダム	アムロ・レイ	使用 10 次
サザビ－	シャア・アズナブル	使用 10 次
リ・ガズィ	アムロ・レイ	使用 5 次
ヤクト・ド－ガ（ギュネイ机）	ギュネイ・ガス	使用 5 次
ヤクト・ド－ガ（クエス机）	クエス・パラヤ	使用 5 次
α・アジ－ル	クエス・パラヤ	使用 10 次
ギラ・ド－ガ（レズン机）	–	使用协力 SP 攻击 200 次
ジェガン	–	使用协力 SP 攻击 100 次
ギラ・ド－ガ	–	使用爆发 140 次

《机动战士高达UC》

机体	原配机师	开放使用条件
ユニコ－ンガンダム	バナ－ジ・リンクス	使用 10 次
シナンジュ	フル・フロンタル	使用 10 次
バンシィ	リディ・マ－セナス	使用 10 次
クシャトリヤ	マリ－ダ・クルス	使用 10 次
デルタプラス	リディ・マ－セナス	使用 5 次
ギラ・ズ－ル（アンジェロ机）	アンジェロ・ザウパ－	使用 5 次
ギラ・ズ－ル	–	使用爆发 160 次

《机动战士高达F91》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム F91	シ－ブック・アノ－	使用 10 次

《机动战士V高达》

机体	原配机师	开放使用条件
V2 ガンダム	ウッソ・エヴィン	使用 10 次
ゴトラタン	カテジナ・ル－ス	使用 5 次
ゲドラフ & アインラッド	–	使用爆发 120 次

《机动武斗传G高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ゴッドガンダム	ドモン・カッシュ	使用 10 次
マスタ－ガンダム	东方不败	使用 10 次
デスア－ミ－	–	使用协力 SP 攻击 40 次

《新机动战记高达W》

机体	原配机师	开放使用条件
ウイングガンダムゼロ	ヒイロ・ユイ	使用 10 次
ガンダムデスサイズヘル	デュオ・マックスウエル	使用 10 次
ガンダムヘビ－ア－ムズ改	トロワ・バ－トン	使用 10 次
ガンダムエピオン	ミリアルド・ピ－スクラフト	使用 10 次
ト－ルギスⅡ	トレ－ズ・クシュリナ－ダ	使用 10 次

《机动新世纪高达X》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム DX	ガロ－ド・ラン	使用 10 次

《TURN A ガンダム》

机体	原配机师	开放使用条件
倒 A ガンダム	ロラン・セアック	使用 10 次
タ－ンX	ギム・ギンガナム	使用 10 次
カプル	ソシエ・ハイム	使用爆发 40 次

《机动战士高达SEED》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクガンダム	キラ・ヤマト、ムウ・ラ・フラガ	使用 10 次
フリ－ダムガンダム	キラ・ヤマト	使用 10 次
イ－ジスガンダム	アスラン・ザラ	使用 10 次
ジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用 10 次
ストライクル－ジュ	カガリ・ユラ・アスハ	使用 10 次
プロヴィデンスガンダム	ラウ・ル・クル－ゼ	使用 10 次
デュエルガンダム	イザ－ク・ジュ－ル	使用 5 次
ブリッツガンダム	ニコル・アマルフィ	使用 5 次
バスタ－ガンダム	ディアッカ・エルスマン	使用 5 次

机体	原配机师	开放使用条件
レイダ－ガンダム	クロト・ブエル	使用 5 次
カラミティガンダム	オルガ・サブナック	使用 5 次
フォビドゥンガンダム	シャニ・・アンドラス	使用 5 次
M1 アストレイ	–	使用协力 SP 攻击 180 次
ストライクダガ－		使用协力 SP 攻击 140 次
ジン	–	使用爆发 50 次

《机动战士高达SEED DESTINY》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクフリ－ダムガンダム	キラ・ヤマト	使用 10 次
インフィニットジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用 10 次
インパルスガンダム	シン・アスカ、ルナマリア・ホ－ク	使用 10 次
デスティニ－ガンダム	シン・アスカ	使用 10 次
レジェンドガンダム	レイ・ザ・バレル	使用 10 次
アカツキ	カガリ・ユラ・アスハ	使用 10 次
ガナ－ザクウォ－リア（ルナマリア机）	ルナマリア・ホ－ク	使用 5 次
ブレイズザクファントム	レイ・ザ・バレル	使用 5 次
スラッシュザクファントム	イザ－ク・ジュ－ル	使用 5 次
ウィンダム（ネオ机）	ネオ・ロアノ－ク	使用 5 次
ガイアガンダム	ステラ・ル－シエ	使用 5 次
カオスガンダム	スティング・オ－クレ－	使用 5 次
アビスガンダム	アウル・ニ－ダ	使用 5 次
デストロイガンダム	ステラ・ル－シエ	使用 10 次
ザクウォ－リア	–	使用爆发 180 次
ウィンダム	–	使用协力 SP 攻击 180 次

《机动战士高达OO 第2季》

机体	原配机师	开放使用条件
ダブルオ－ライザ－	刹那・F・セイエイ	使用 10 次
リボ－ンズガンダム	リボンズ・アルマ－ク	使用 10 次
ケルディムガンダム	ロックオン・ストラトス	使用 10 次
アリオスガンダム	アレルヤ・ハプティズム	使用 10 次
セラヴィ－ガンダム	ティエリア・ア－デ	使用 10 次
スサノオ	ミスタ－・ブシド－	使用 10 次

MSV

机体	原配机师	开放使用条件
ゲルググ（ジョニ－・ライデン机）	–	シャア专用ゲルググ使用 5 次

《高达无双》

机体	原配机师	开放使用条件
武者ガンダム	–	终极模式：真のガンダム无双完成
武者ガンダム Mk–Ⅱ	–	终极模式：真のガンダム无双完成
骑士ガンダム	–	终极模式：真のガンダム无双完成

杂项

去除角色和机体相关的卡片之后，剩下来的卡片相当于是游戏完成度的总结，包括累计获得金钱数量、累过打过的关卡数量、各项数值的完成度、累计发动爆发和协力 SP 攻击的次数等等。对应的奖励从资金、素材到量产机使用条件等等应有尽有。其中要求最高的是《机动武斗传 G 高达》的恶魔高达，要求卡片收集率达到 90% 才能解锁。

隐藏要素速攻法

从以上不难看出，本作的隐藏要素说到底就是刷刷刷，如何快速高效地刷刷刷是有讲究的。这里就分享几条心得：

1. 玩家开始游戏时就应该有意识地多用爆发和协力 SP 攻击，特别是 1 级角色开强机时，一关升 20 多级很正常，等于说至少也能有放十几次的机会，正好用来大刷特刷。
2. 需要快速累计使用次数时，可以考虑打终极模式的单挑关卡。这样的关卡有シミュレ－ションをこなせ！的最后一关、任务了解的第一关等等，比较常见。打得快的话算上读盘也就 1 分钟出头，初期记得关卡中顺便放协力 SP 攻击。
3. 部分机体需要在官方模式中刷使用次数，这时推荐选择高难度关卡上去送死，如果是没练过的角色，这样大概两分钟可以送死一次，远比手动打过关快得多。
4. 追求击坠数时可以考虑混合搭配，用需要刷击坠数的机师和需要刷击坠数的机体搭配，这样就能事半功倍。关卡推荐去打终极模式那些金牌要求 1000 机以上击坠的关卡，难度越低越好，这样可以快速刷击坠数。
5. 最终阶段可以反复刷一机当万，可以一口气刷机师击坠数、机体击坠数、机体使用次数和 S 图，一举多得。

奖杯解说

杯种	奖杯名称	获得条件
白金	究极のガンダム无双	获得除此以外的全部奖杯
铜	击坠王	总击坠数 10000 机突破
银	传说の击坠王	总击坠数 100000 机突破
铜	ジオン十字勋章	总游戏回数 100 回突破
银	ネビュラ勋章	总回数 200 回突破
铜	ラスト・シュ－ティング	官方模式《机动战士高达》通关
铜	星の鼓动は爱	官方模式《机动战士 Z 高达》通关
铜	ν ガンダムは伊达じゃない！	官方模式《机动战士高达 逆袭的夏亚》通关
铜	受け止めなさい、バナ－ジ	官方模式《机动战士高达 UC》通关
铜	终わらない明日へ	官方模式《机动战士高达 SEED》通关
铜	最后の力	官方模式《机动战士高达 SEED DESTINY》通关
银	オフィシャルマスタ－	官方模式全部 6 个剧本通关
铜	演习终了	终极模式《シミュレ－ションをこなせ！》剧本完成
铜	驱け出しパイロット	在终极模式中完成 5 个剧本
铜	准エ－スパイロット	在终极模式中完成 10 个剧本
银	エ－スパイロット	在终极模式中完成 20 个剧本
金	真のガンダム无双	终极模式《真のガンダム无双》剧本完成
铜	初めての研究	初次在モビルス－ツ研究所中进行强化・合成
银	研究者魂	在モビルス－ツ研究所中累计进行 1000 次强化・合成
金	パイロット集结	解锁全部可使用角色
金	パ－トナ－集结	解锁全部搭档角色
金	モビルス－ツ集合	解锁全部可使用机体
铜	キャラクタ－好き	角色画廊解锁率达到 50%
银	キャラクタ－コレクタ－	角色画廊解锁率达到 100%
铜	モビルス－ツ・战舰好き	机体・战舰画廊解锁率达到 50%
银	モビルス－ツ・战舰コレクタ－	机体・战舰画廊解锁率达到 100%
铜	カ－ド好き	卡片收集率达到 10%
铜	カ－ド自慢	卡片收集率达到 25%
铜	驱け出しカ－ドコレクタ－	卡片收集率达到 40%
铜	一端のカ－ドコレクタ－	卡片收集率达到 60%
银	一流カ－ドコレクタ－	卡片收集率达到 80%
金	真のカ－ドコレクタ－	卡片收集率达到 100%

本作的 PSV 版和 PS3 版共享一套奖杯，PSV 版难度低，PS3 版同屏人数多，要想节省时间，推荐以 PS3 版为主，特别是 PS3 版还能同时刷两台机体的出击数量。

本作的全奖杯概括起来一句话，那就是全卡片收集。这个要求不算很过分，但相当耗时，个人估计至少要 100 小时。各个机体都要分别击坠 2500、5000、10000 机不等，机师也有数量不等的击坠数要求。本人大致算了下，差不多需要击坠 126 万 5000 机才能白金。当然这个数量是机师机体分开计算的，如果搭配得当的话，至少能节省一半时间。总之本作肯定是有史以来白金要求杀人数最多的一代《无双》了。

本作要想拿一半以上的奖杯也不是一件简单的事情，原因在于这回画廊的各项解锁率也和卡片有关，并不是玩家在战场上遭遇过之后就能收入画廊。角色和机体必须拿到 1 张对应的卡片，才能在画廊里解锁。战舰则更加坑爹，其解锁的条件和卡片收集率息息相关，因此这些画廊解锁的奖杯也是相当耗时的。

玩后感

在接触本作的最高难度前，我对本作还是很满意的。满意主要来自于游戏在动作性方面的加强，减少推进槽的消耗、增加冲刺和空中攻击的次数、自动冲刺的引入等等无不体现了制作者的用心之处。但一切努力都被该死的最高难度设置给毁掉了，完全卡片式的隐藏要素设置也让人十分脱力。本作最终依然只达到了“只差一步即可封神”的程度，真是让人叹息不已。

掌机王自由谈

栏目主持：马修

有句话说得好：酒逢知己千杯少，话不投机半句多。在这个娱乐方式非常多的年代，能在身边发现有共同爱好的人，是相当开心的事情。本辑收录的稿件，说的便是一个奔三玩家偶然在公司发现两个20出头的同事同为游戏玩家、然后成为朋友的事。大家也不要吝啬笔墨，把你和拥有共同爱好的玩友们的经历写成稿件发来吧！

“中年”VS青年

文 赛伯拉斯

笔者生于一九八七，常以三十而立自居。偶遇公司两青年，与之相处，遂得下文。

青年A篇

第一眼看见青年A的时候，还以为他跟我差不多大，但是后来跟他相处我才发现他竟然是个九零后。

有一段时间我用手机上的GBA模拟器补完昔日的名作“《逆转裁判》系列”，由于工作强度的关系，我不能一次玩很长时间，只能少量多次地玩，这直接导致我把这款以剧情为主的游戏的剧情看得支离破碎，于是，我经常在指出证物的时候还在回忆前面的剧情，这动不动就像记忆重置的玩法着实让我在游戏中吃了不少苦头。

但自从遇见了青年A，就一切都变了。

一次我在休息室回忆之前《逆转》的剧情时，一个声音在我耳边响起：“你也玩《逆转裁判》啊？”我抬头，看见了那个深沉稳重的青年A，我纳闷地问：“‘也’玩？难道你玩过么？”A把头转向一边，笑了出来：“GBA上的三作我全通了！”我瞪大眼睛，心里乐开花：活攻略来了！我赶紧让他坐下，问他：“这个地方应该出示什么证物啊……”

之后的时间里，我玩《逆转》的时候就一定会拉上A，A确实不愧于我给他起的“《逆转》活攻略”的称号，基本上遇到卡关，问他就一定迎刃而解，而且他还有一个令我特别舒服的特点，就是从不剧透。不管剧情如何紧张，他都能在一旁沉稳地做一个旁观者。

一年的时间转眼就过去了，我终于快把《逆转3》给通了，也跟青年A混得很熟了，但这时，青年A却跟我说他要离职。我唏嘘不已，他还年轻，去另一个环境打



拼也好，但是这也意味着我在这个公司就少了一个朋友。离职前，A 提出让我陪他挑一款 PSP，A 没有掌机，PSP 是他买的第一款掌机，他不想首次购机就被坑。

周末，我和 A 来到了电玩店，PSP 裸机只要 900 多，价格可以接受，我也帮他看了那机器没有拆螺丝的痕迹，屏幕也没有各种点，A 便爽快地掏钱了，店家帮他下游戏的时候，我就去一边看 3DS 的游戏，直到 A 购机完毕。之后我俩在吃饭的时候，我问 A：“你一共花了多钱啊？”A 低头答：“1670。”我一口饭差点没喷出来：“你不就买了一个机器，一个贴膜和一个棒么？”A 停下吃饭，把他买的那堆东西给我看了，原来 A 在店家给他下游戏，也就是我在一边看 3DS 的游戏时，又买了硅胶套、收纳包、耳机和数据线一些可有可无的东西，甚至还把记忆棒换成了 32G 的。我看着这一桌子的东西，想吐槽却不知从何下口……

后来，A 真的离职了。我在换了手机后，所有号码因没有备份而丢失，于是我就暂时却又似乎是永远失去了青年 A 的音讯。

青年 B 篇

我喜欢跟和我一样大方慷慨不拘小节的人相处，而青年 B 正是这样的人：人小心胸大。

一次坐通勤车时，耳边突然传来熟悉又清晰的《超级马里奥》中吃金币的声音，我四下寻找声源，发现公司的某位同事手里拿着一个 NDSL 在玩，但据我了解，那位同事不可能花钱买游戏机，所以我把目光锁定在坐在他旁边的青年 B 身上。

第二天等通勤车的时候，我故意走到 B 的身边：“我买书了，你看看不？”B 问：“什么书啊？”我拿着《掌机王 SP》在他面前晃，B 接过去翻了几页，说：“这里有介绍 PSP 和 NDS 的游戏么？”我说：“那都过时了，现在是 3DS 和 PSV 的天下。”B 失望地把书还给我：“我没有那两个掌机，你有啊？”我自豪地说：“鄙人全掌机制霸。”B 惊呼：“这么强！”

后来，B 把他惟一的 NDSL 借我玩了，确实是我那天在通勤车看见的那台。我帮他打通了《新・超级马里奥兄弟》，他也向我炫耀了他傲人的《魔法工厂 3》的游戏记录，那些数据看起来都像是用金手指改出来的，但是 B 告诉我这都是他自己辛苦打出来的，这让我很是佩服。想想我当年玩游戏的宗旨也是“不作弊，不耍赖，金手指都一边踹，玩通游戏全靠爱”这句话还很荣幸地被《掌机王 SP》刊登过，但如今的我也已用 DSTWO 的游侠功能在《游戏王 DM 梦魇诗人》里爽快地撕开一袋袋卡包。我拍拍青年 B 的肩膀：“游戏态度真的很好，希望你真的能坚持下去。”我是很诚恳地在说这句话。



青年 B 计划在 2014 年、即 PSP 发售的十年后购入 PSP。我跟他说我当年刚买 PSP 的时候可珍惜了，玩之前一定会洗手，但是现在买的数码产品多了，那份爱惜之心就少了，B 笑了，说他刚开始玩 NDSL 时也洗手，也想体验一下数码产品很多的那种感觉。我安慰他：“时间长着呢，这些都不是问题，能用钱解决的都不是问题。”青年 B 笑了：“问题是我没钱。”我苦笑着说：“但是你还有青春。”B 吐槽：“又在我这装老……”

B 很爱吐槽，他看了很多吐槽的视频，最爱看的是《万万没想到》，每次吐槽后都会说：“我是不会吐槽的好青年。”我想说：“吐槽的不一定都是坏青年。”

B 的游戏态度和以前的我极其相似，只希望他在购入 PSP 之后不要被那些大作晃花了眼，迷失在自己的游戏道路上。

后记

孔子曰：“道不同，不相为谋。”在这个公司，能有幸遇见这两位跟我“道同”的青年我甚感欣慰，青年 A 的沉稳和青年 B 的游戏态度都是值得我学习的。虽然我知道自己其实也是一名青年，但是我会比他俩先步入中年，人将中年，是不是连心也浮躁了？回望过去，真的只有唏嘘感叹么？我相信，答案是否定的。



PSP 乐高加勒比海盗

厂商：Disney　类型：ACT

评论人：杰克　评分：8

笔者作为一个“《加勒比海盗》系列”的 FANS，一开始对这种积木人风格完全不感冒，以至于游戏推出两年后才偶尔接触拾起，结果，笔者完全被征服了。先说画面，游戏的画面非常美丽，蓝天碧海黄沙以及城堡街市等的颜色搭配漂亮而不突兀，光影效果也意外地好。然后是音乐，游戏的音乐几乎全部来自于电影原作，尤其是战斗音乐，听起来热血沸腾。而且剧情上也几乎遵照原作，多个角色切换尤其能让玩家有相当强的“参与电影”感。最后说说战斗和解谜，大概是游戏本身设定成积木人的缘故吧，刀砍箭射等虽然没有刀刀入肉的打击感，但积木人之间互相 PK 并不会觉得多差，而且积木人碎掉时的音效和效果相当滑稽，配上前面说的音乐，战斗还是相当激烈的，而且战斗类型丰富，除了场景中的战斗，还有舰船之间对射等。谜题就更加丰富了，不会卡关但也不算特别简单，难度应该说是适中。整体来说，这是一款由乐高积木人演绎的非常原汁原味的一款《加勒比海盗》，系列粉丝还没玩过的一定要体验一下哦。



3DS 新・绘心教室

厂商：Nintendo　类型：ETC

评论人：小新　评分：9

笔者在小黄纸二换一活动中被朋友怂恿换的游戏。进入游戏后首先的感觉是，游戏开始时对于不懂日语的玩家实在不大友好，大篇幅的日文教学跳还跳不过实在很脱力，不过这个不算扣分点，毕竟日版游戏是做给日本玩家的……进入游戏后，照着画、并摸索下各种工具的用途就 OK 了，但是这并不等于画家老爷爷的话没用，相对于教学，老爷爷的话更多地是在旁征博引地扩展知识面，可以说，这其实恰恰是体现本作深度的内容之一。当然，看不懂老爷子的话也不影响游戏，照着画就可以了，还是没什么上手难度的，关键还是要有耐心。这里也说下，游戏的画面，还是不错的，上图细腻逼真自不必说，下屏在不同粗细材质的画布上画出的画也有差异，调色板颜料的效果尤其是真实。值得一提的是游戏的音效，尤其是用铅笔画时，铅笔摩擦纸的沙沙声的还原度相当高，很大程度上弥补了触控笔和触摸屏之间触感的不足。如果你有耐心且喜欢绘画，一定不要错过这款专业但极易上手的佳作。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

元旦过后，一款新的3DS烧录卡首先来到了玩家的面前，名字还很诙谐，它叫“MT”。新烧录卡最大的进步就是可以一卡拷贝多个游戏，自然而然地也凭着这一特征在价格上作出了姿态，350元的价格比起DSLINK高出不少，而之前的一代目Gateway虽然暂时价格还没有做出调整，但是如果不能在技术上更新跟进的话，恐怕价格也坚持不了多久吧。不过这款烧录卡依然没有对主机造成太大影响，主要原因还是在于无论哪一款烧录卡，都是依托于4.5版本主机才能运行，现在市场上充斥着不少翻新的低版本3DS，这其中主要是官方的翻新机，这类主机以美版3DS为主，包装上印有回厂维修的字样。当然也有商家的少量囤货，价格自然是没有什么标准，全看商家的心情和玩家的购买意向而定了，一般烧录卡加上破解版主机（3DS LL）一套下来价格都会在2200元左右，低于这个价格对于商家来说也就意义不大，因为在高版本无法破解的情况下这批主机的价格只会越来越高，玩家一味讲价往往就会是翻新机伺候了。从客观的使用来说，三款烧录卡都有其不完美之处，兼容性有限，存档丢失的情况时有发生，与其花钱买不痛快，还不如接受正版来得直接一些。况且以历史的眼光来看，至少目前来说还没有出现难攻不破的主机（就等PSV了，呵呵），现阶段先把自己喜欢的游戏入正，后期完美破解的话再重温其他游戏就是了。

PSV方面春节前的软件攻势异常犀利，《真・三国无双7&猛将传》，《无双大蛇》，《弹丸论破1・2 再装填》，《秋叶原之旅2》，《真・高达无双》这些高人气游戏都会集中这段时间推出广大玩家喜闻乐见的中文版，由于赶上春节假期，可以负责任的告诉大家，这些游戏的价格都不会便宜，尤其是接近春节的《真・高达无双》，无论实体店还是线上都会面临缺货涨价，原因很简单，就是快递放假了。不想花高价的话就得等一段时间，或者直接下载数字版吧。





转眼间，时间已经来到2014年，在过去的一年里，新主机上市、手机游戏的崛起、电玩界开拓者山内溥爷爷的逝去，电玩界就如《潜龙谍影4》里Snake叔叔开场就说的那句“战争已经改变了”那样，变化实在是太大太大，而经历了这样的巨变之后，2014年的电玩界，是否也会和今年的生肖年号“马”一样，日行千里呢？

掌机方面的行情同样也有着很大的变化，PSV和3DS两家趋势都是向下走：落幅最大的PSV，从1500元跌到现在的1000元；接着就是3DS LL，从1500元跌到1200元；3DS从第二季度开始已经逐渐淡出市场，2013年初还值1100元，现在大概900元就能拿到压仓货。光从价格上来说，这两台机器的历程还是差不多的，都是从2000多元起，大幅跌到1000元，缩水率达50%以上。造成这样的原因，除了两家厂商的降价策略以外，最大的原因还是电玩界的低迷、以及手机游戏那恐怖的增长速度。众多第三方厂商都相继把重心向手机平台偏移，首当其冲的大概就是已经被世人称作“手游大厂”的Square Enix了，不过我们也不能怪它，市场就摆那里，不吃白不吃，总不能饿着肚子闹革命吧。

再来看看这段时间PSV方面的行情，可能是年末供货开始紧张的关系，基本都是比前段时间略有上调，但影响都不大，过年过节都这样。值得注意的是，某些供货商不知道从哪个仓库挖出一些带游戏的PSV 3G首发版的存货，报1100～1200元左右，数量不多，有特殊喜好的朋友可以向实体店的店员咨询。

3DS LL方面，烧录卡开始流行，不少店家都有刷机、拷游戏一条龙服务，4.5系统以下机器的价格这段时间有小幅上升，重回1300元时代，能玩3DS游戏的烧录卡价格则稳定在320～350元左右。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1300	1180	—	750	40	60	100
北京	绿洲电玩	—	1500	1180	1100	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	—	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	800	1350	1300	—	680	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1450	950	750	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1450	1250	—	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	960	1120	1180	65	120	190	360	600
北京	绿洲电玩	1100	1150	1250	100	140	240	420	580
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1280	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	—	1240	80	130	220	340	560
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1250	1280	85	145	235	355	550
广西南宁	光派电玩	1100	1400	1350	100	180	280	400	600

下崽工房
DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报 



怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

コロコロ・モンスターじゃい!

更新时间：2013.11.15

任务类型	讨伐
任务等级	★4
地点	斗技场
主任务条件	讨伐12只盾虫
副任务条件	无
参加条件	HR4以上、不装备防具和护石
契约金额	600z
主任务报酬金额	5400z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

斗技场讨伐12只巨大盾虫的任务，巨大盾虫的体力和攻击力都比一般的要高，而且任务还不能装备防具和护石，被攻击一下非常痛，最好站在台阶高处引它们自己撞翻后再攻击，否则被多只盾虫围攻的话非常容易猫车。完成任务后可获得制作片手剑“雷剑コロドライト”、猫武器“でんぢゃらすなアレ”和猫防具“なりきりDじ–さん”的关键素材。

ファミ通・ケチャワチャ包囲网

更新时间：2013.11.15

任务类型	狩猎
任务等级	★4
地点	立体斗技场
主任务条件	狩猎2只奇猿狐
副任务条件	破坏奇猿狐的爪
参加条件	HR4以上
契约金额	900z
主任务报酬金额	8700z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50分钟

任务解说

2只奇猿狐为同时出现，不过攻击频率不高，即使一个人讨伐，利用随从猫吸引住一只，自己专心对付另一只的话很快就能完成任务。而且斗技场中的击龙枪是可以使用的，将两只奇猿狐引到击龙枪处都来上一枪的话，狩猎起来就更加轻松了。完成任务后可获得制作太刀“フォックスクレスト”以及斩击斧“スラッシュフォックス”的关键素材。



电击・赤き飞龙の双雷

更新时间：2013.11.22

任务类型	狩猎
任务等级	★5
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎两只电龙亚种
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ
参加条件	HR4以上
契约金额	1500z
主任务报酬金额	14400z
副任务报酬金额	1800
时间限制	50分钟

任务解说

任务开始时两只电龙分别在3区和8区，活动范围有2、3、8、9区，所以迟早会合流，得准备一定的こやし玉，在两只合流时赶走一只。任务开始时推荐



在2区等待3区的那只过来再开打，这样8区的那只会比较晚赶过来，能有较多的一对一机会。另外还要注意8区的电龙亚种会狂龙化。完成任务后可获得制作铳枪“ボルティックワ–クス”以及狩猎笛“ブリッツワ–クス”的关键素材。



3DS

重装机兵4 月光歌姬



◆RPG◆角川Games◆日版◆2013年11月7日

本作发售至今已有2个月，DLC给人的感觉也渐渐步入尾声。官方在1月8日发布了1.1版免费更新补丁，主要修正了游戏中诸如多周目战车消失、角色服装无法还原等恶性BUG，建议玩家们尽早下载。

12月12日配信DLC

バッド・バルデス

售价	300日元
场所	结晶洞最下层（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体●
等级	Lv95
金钱	12000G
经验	30000
掉落	バルデスメット、バルデスバズ–カ、バルデスア–マ–



初代的最强通缉犯，在当年的中文版中译作“帕鲁”，全名应为“巴多・巴鲁德斯”。バルデス犯下过种种恶行，可谓臭名昭著，自称世界最强男人的他惟一惧怕的就是红狼，因此将红狼的恋人尼娜抓走作为人质。BOSS所在的水晶洞最下层要等触发正篇的通缉怪物——タマゴン从水晶柱上坠落的剧情后才能到达。此战虽然是乘车对人战但绝对不可大意，バルデス每回合的行动次数多达5～8次且有迎击实弹的能力，故投掷烟幕基本无法生效。BOSS有导弹、手榴弹、火箭炮等招式，全部都是实弹攻击，考验我方的迎击火力网。另外由于他会强化敌方全体的攻击力，因此开战时若有杂兵要优先清掉。BOSS的HP削减一定程度后会用道具回满，最多3次，需做好持久战的准备。

アラモ=ジャック

售价	300日元
场所	マッドジャングル东（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体×
等级	Lv75
金钱	30000G

经验	30000
掉落	ジャックアロ–ン、ジャック未完成炮、ジャックスイ–パ–

来自《重装机兵3》的巨大机器人，本是为了守护城镇而建造的，却因为头部遭受炮击、控制装置破坏后彻底暴走。BOSS有两种不同的模式，会自我修复破损部件，行动规律也和当前所处的模式紧密相关。攻击模式下每回合攻击2～3次，会从头部、胸部和腹部发射激光，肩部发射导弹，战前建议先给全体换上镜面涂层，不过最后一招大范围的腹部激光是无法反射的，此模式下BOSS受到攻击有一定几率展开电磁防护屏予以抵销；蓄力模式下不会进攻，头部在积蓄能量后能回复一定的HP，此模式下BOSS受到攻击有一定几率用双手的盾牌做出抵御。综上分析可以看出BOSS守强于攻，电磁护屏和盾牌与正篇最终BOSS・ベルイマン变身后的防御效果类似，可以抵挡属性攻击，但实际上还是与迎击效果一样，活用战车兵器和C装置的特性即可应对。



土星クラゲ

售价	300日元
场所	バビロン站ビル附近（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv85
金钱	8888G
经验	50000
掉落	ス–パ–レアメタル、土星フリ–ザ–、土星バ–スト炮

来自《重装机兵3》的土星水母，本质上与4代里的火星、冥王星水母没什么区别，每回合可行动2～3次，攻击方式则与对准玩家的炮孔有关，并没有什么新招式，这里就不重复说明了。BOSS掉落品中最值得一



刷的无疑是火星爆射炮，虽然威力比同为三连射的冥王星爆射炮稍低，但重量也得以大大减轻。

12月19日配信DLC

ギガンティ–ガ–

售价	300日元
场所	スト–ンバレ–东（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体×
等级	Lv99
金钱	7777G
经验	60000
掉落	ティ–ガ–トロン、闪光迎撃神话、ギガンバ–スト

《重装机兵3》中登场的战车型通缉犯，车前的巨大钻头是其特征。BOSS每回合可行动3次，巨大主炮、副炮机枪和顶端的激光都是全体攻击，它对于实弹有较高的迎击率。不过“迎击”也是我方制定战术的关键词，3辆带迎击S–E的战车足以完封BOSS最具威胁的主炮攻击，在用镜面涂层反弹激光后，机枪扫射的威力就不足为惧了，机械师也有机会下车降低其防御力。注意在击破BOSS的时候，它会发射巨大的钻头造成最后的伤害。



エクスダイダロス

售价	300日元
场所	ハダアレ砂漠南（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体×
等级	Lv75
金钱	7777G
经验	60000
掉落	ダロス3000、サイレントダロス、エクスダイキャノン

《重装机兵2R》里的战车型通缉犯。BOSS每回合行动3～4次，招式为主炮单体攻击、正面爆射炮3连射和副炮机枪全体攻击。エクスダイダロス会使用全门发射，但整体实力和迎击率都比ギガンティ–ガ–稍低一些。值得一提的是BOSS会召唤解体コプタ–，不要小看这种杂兵，它会发动部件破坏率极高的电气攻击并用激光展开迎击，故一召出来就要第一时间秒掉。



ケ–ニヒスロンメル

售价	300日元
场所	コ–スタ–ビ–チ（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv120
金钱	39999G
经验	65535
掉落	ケ–ニヒスキャノン、ロンメルパッケ–ジ、ケ–ニヒスバ–スト

初代中被译为“沙漠之舟”的BOSS隆美尔战车是无数玩家心中的经典，从这辆金色涂装的战车开始，官方表示后续的DLC通缉犯都是突破100级的超强力敌人，玩家要经过多周目和超改造后才有挑战的资本。作为这一弹战车型敌人DLC的压轴，ケ–ニヒスロンメル的火力异常强大，在拥有迎击能



力、每回合行动3次的基础上，能展开5门主炮齐射和机枪乱射，连射次数很多，此外还会发动全门发射。玩家方面只要迎击火力网足够强，在一周目的情况下也还是有机会将其击倒的。不过要注意BOSS有一定几率逃跑，尽量别放虎归山。

12月26日配信DLC

ラグナ=ロック

售价	300日元
场所	北の工业地带（遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎△、冷气△、电气○、音波○、气体×、激光×
等级	Lv100
金钱	10000G
经验	60000
掉落	サンダ–フェザ–、灼热凤凰、怪鸟音叉

《重装机兵2R》里从巨大的卵中孵化出的凤凰型通缉怪物，名字源于北欧神话。BOSS每回合行动3次，招式包括电气全体攻击，激光范围攻击，对单体的投掷有很高的会心率，汽油弹轰炸追加燃烧效果，音波全体攻击则能直接对车内角色造成伤害。战前先给战车换上对空、防电气特性以及惯例的水泥弹，镜面涂层和消火器也需准备好，



人物防具则尽可能地提升音波耐性。虽然BOSS飞在半空，但机械师的“ゆるめる”特技也还是可以命中的，只不过下车的风险很大，玩家需仔细斟酌。

重机龙エクスバーン

售价	300日元
场所	ダム附近（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv150
金钱	45000G
经验	65535
掉落	エクスバーンガン、デストロイバーン、机龙3000

山本贵嗣设计的原创通缉怪物，其实就是第一弹DLC中超重机ワイバーン的强化版。BOSS每回合行动3～4次，招式没有变化，尾部全体攻击的会心率很高，导弹乱射可用迎击应对，至于火焰全体攻击以及每回合都会造成的燃烧伤害，准备好耐热涂层和消火器即可，相信买过之前DLC的玩家对打法都很熟悉了。掉落品中的“机龙3000”是C装置，且所带3个特性都是“会心续发”，能大幅提高会心率。



ノア

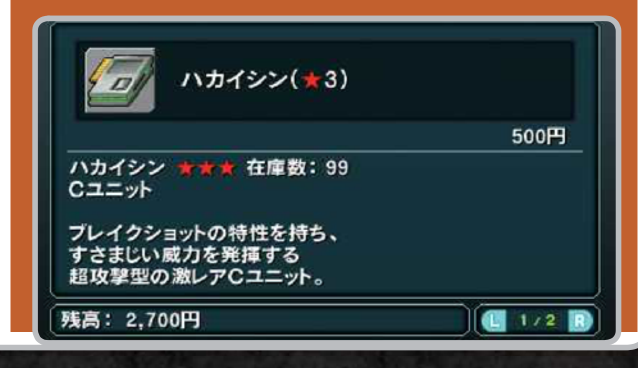
售价	300日元
场所	恶党ミュージアム（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎○、冷气△、电气○、气体×、激光×
等级	Lv200
金钱	65535G
经验	65535
掉落	ノア=アイ、绝对无敌シールド、ノア・フラグメント

初代的最终BOSS诺亚，传说的“大破坏”的罪魁祸首。在猎人办公室听取情报后，前往恶党ミュージアム地下就会出现传送光点，进入即可来到地球救济中心与ノア开战。我方的战前准备与ラグナ=ロック一役类似，战车务必换上“アース装着”特性和镜面涂层，人类则尽量提升音波抗性。BOSS每回合行动4次，每次发招前都会说一句台词，电气、音波都是攻击全体，激光攻击分为直线和乱射两种，导弹乱射则需要我方用迎击S-E来对抗。BOSS间或还会召唤ガードゴーレム，其每回合攻击2～3次，电气攻击同样有很高的部件破坏率，最好能用范围型武器顺手解决掉，否则纵使战车没事，战狗也很容易陷入麻痹。应对策略万全后就是开炮对轰了，200级的ノア血量很高且有迎击效果的护屏，需在驾驶员的HP被音波耗尽前结束战斗。BOSS的三种掉落物都很值得一刷，尤其C装置ノア・フラグメント的3种特性为“迎击能力”、“迎击回避”和“エンジン辅助”，可以说是攻守兼备。



特别介绍

1月9日配信的DLC只有一个——C装置“ハカイシン”。售价高达500日元的它也可谓物有所值，特性“ブレイクショット”的效果为1号炮孔的兵器连续发射，直至弹药耗尽或兵器大破。正常流程下只有怪物图鉴达到99%才能获得1个，有需要的玩家现在可以考虑付费买此神器。





《口袋妖怪》2014剧场版的一些先期情报

马修 提供

破壊の繭

对于《口袋妖怪》FANS来说，每年的年末都是属于剧场版的，一方面会迎来该年度的剧场版的DVD、蓝光版发售，另一方面官方也会在这个时候正式预告下一年的剧场版。这里来看看2014年《口袋妖怪》剧场版的一些消息吧！

关键字：第17部、《XY》第1部、破坏之茧



这是系列的第17部剧场版作品。每部《口袋妖怪》的剧场版都有对应的系列，本部也不例外，属于最新的“《XY》系列”，而本部，则是剧场版“《XY》系列”的第1部，属于开篇之作。而“破坏之茧”，正是目前该部剧场版的暂定标题，因为要随着更多官方消息的公开，标题才会得以完善。

MEGA精灵大量登场

既然是“《XY》系列”，那么自然有游戏原作《X・Y》的大量要素，目前从公布的海报可以得知，MEGA精灵会大量登场。



▶已经公布的海报之一。

预告中出现的《X・Y》主神

无论是官方网站还是目前公布的预告视频，都出现了泽尼亚斯和伊维塔尔这两个《X・Y》中对应不同版本的主神，一个代表生命，一个代表破坏。

没有意外的话，这次的主角应该是伊维塔尔，毕竟游戏中伊维塔尔代表破坏，而游戏中刚出现时也恰恰是个茧状物，且完全符合标题——但在副标题公布前一切还都不能确定，如果有泽尼亚斯，名字也许会出现在副标题中。



泽尼亚斯

类型：生命口袋妖怪
属性：仙
身高：3.0m
体重：215.0kg



伊维塔尔

类型：破坏口袋妖怪
属性：恶+飞
身高：5.8m
体重：203.0kg

2014剧场版的舞台是？

按照惯例，系列动画TV版的舞台是和游戏一样，所以TV动画的舞台就是卡洛斯地区；但剧场版往往不同，本片的舞台看起来相当有欧洲古典风格——古典式的房屋和城堡，看样子似乎是依山面水，而官方的这张45度俯瞰图中，右上还有破坏之神伊维塔尔的轮廓。



小智与伙伴们

这次冒险，主角当然还是“《口袋妖怪》系列”的万年主角小智，搭档则是皮卡丘。此外，还有在卡洛斯结识的伙伴们，他们是铁甲犀牛骑师的女儿塞蕾娜，以及西特伦、由莉嘉兄妹。



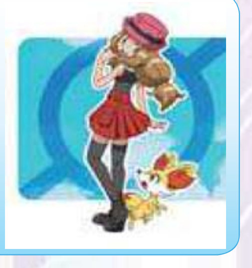
小智

来自关东真新镇的少年，以口袋妖怪大师为目标而旅行。来到卡洛斯大陆后，和塞蕾娜、西特伦以及由莉嘉结成了同伴。精灵除了一直相伴的皮卡丘，此外还有稚声鸟和泡泡蛙两个新伙伴。



塞蕾娜

卡洛斯铁甲犀牛骑师的女儿，是个时尚的少女，似乎从前和小智见过。精灵为火耳狐。





西特伦

和小智一同旅行的道馆训练家，热爱发明，背上的装备是其得意发明“手尾猴手臂”。

由莉嘉

因为不放心哥哥所以一直在为哥哥找新娘，是一位坚强可靠的女孩子。由于还没到成为正式训练师的年龄，所以其精灵还由哥哥帮着保管。



短片《皮卡丘，这是哪把钥匙？》

短片是系列的传统，在2010年剧场版回归后这次的短片名为《皮卡丘，这是哪把钥匙？》，从公布的海报可以知道，故事和新的仙系怪物——喜欢收集钥匙的仙灵钥匙应该有直接关系，此外天线鼠、泡泡蛙、火耳狐、针栗鼠这些六世代的精灵，玛娜菲、吉拉奇、比克提尼这三个可爱幻兽也会登场。



15岁以上才能体会到的艰辛！成人的人生游戏！

虫无兮
提供



又到了虫某来给各位推荐桌游的时间了。经常看日本动漫作品的玩家想必对《人生游戏》都略有耳闻。这款类似《强手棋》及《大富翁》的游戏从1968年面世至今，其累积销量已经超过1300万，在刚刚过去的2013年所发售的《人生游戏 of Year》则是该系列的第53作，可谓是长盛不衰的热门桌游。

今天在这里给大家介绍的这一款，则是卡片化及成人化的《人生游戏》——《成人的人生游戏》。每名玩家起始五张手牌，当轮到自己的回合则打出一张，并根据卡片上的内容转动轮盘，游戏结束后则根据自己面前的卡片上的“所持金”的合计来决定胜利者。

看到这里可能有读者在想：“这有什么好玩的？”这款游戏的最大卖点在于卡片上的内容影射了成人社会的现实，充满了黑色幽默。例如结婚卡片“智能手机结婚”，当玩家转出偶数时，则是“通过网络社区和小学同学再会、结婚。”并获得3万；但若是不幸转出奇数，则是“借助模拟恋爱游戏的手机程序终于能结婚了！”且没有收入。再比如就业卡片“派遣社员”，若转出1跟2，则玩家“学会了‘无心’！上司的投诉前辈的捉弄后辈的无能全部坦然接受！”并获得20万；若是转出3～6，玩家则会“被最可怕的敌人‘怪物投诉者’夺走HP”且只得到10万。每张牌的内容都很贱，而这一连串贱贱的卡片则构筑成了玩家在游戏中的整个人生，三五好友一起玩耍时可谓娱乐性十足！

不仅文字描述很贱，插画家五月女ケイ子所描绘的卡片图案也同样让人有一种脱力感。目前该游戏已经发售，价格仅为997日元。看得懂日语的读者不妨赶快入手，春节期间与朋友互相耍贱一番吧！







▲幸福的预感！讨人厌的上司被鸟屎滴到了肩膀！



第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

融合之魅——Square Enix印象（下）

作为进入2014年的第一辑“第九美术馆”，让我们来完成去年未完的课题——继续认识Square Enix旗下的各位大师级的画师，并领略他们作品的魅力吧。在本辑中我们不仅会给大家介绍业界中比较少见的女性画师，还会带大家鉴赏漫画大师鸟山明为“《勇者斗恶龙》系列”做的一系列人设，并梳理Square Enix的美术风格的演变。那么接下来就让我们立刻进入本辑的“第九美术馆”吧！

“《最终幻想》系列”、“《圣剑传说》系列”等×池田奈绪



池田奈绪

籍贯： 日本神奈川
学历： 日本女子大学文学部国文学科
职业： 插画师、设计师
代表作品： 《圣剑传说4&玛娜之子公式设定资料集》、《风来之西林 公式书》等

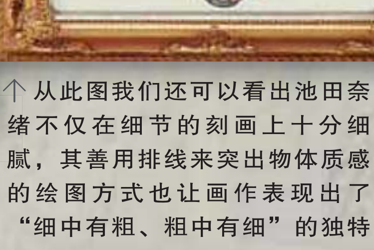
原本以成为动画制作人员为目标的池田奈绪，进入大学后在姐姐的推荐下玩了《最终幻想V》，被精彩的游戏所震撼的她不由得感叹道：“原来游戏是这么厉害的东西啊！”。由此池田奈绪对游戏美术设计萌发了兴趣并立志日后成为游戏的开发人员。她自己甚至曾不无遗憾地说：“我与游戏的相遇真的是太晚了。”1998年，池田奈绪成为了Square的社员，并参加了《圣剑传说 玛娜传说》的制作工作，这也是她首次担当主笔角色设计这一职务。



↑池田奈绪为“《圣剑传说》系列”所作的人设。



↑池田奈绪也曾担任过《最终幻想XII》、《最终幻想XIII》的副人设。从其为“《最终幻想》系列”绘制的人设也可以看出，池田奈绪不仅擅长偏Q版的人物塑造，对正常比例的人物造型的掌控也非常精准，尽显其出色的功力。



↑从此图我们还可以看出池田奈绪不仅在细节的刻画上十分细腻，其善用排线来突出物体质感的绘图方式也让画作表现出了“细中有粗、粗中有细”的独特风格。

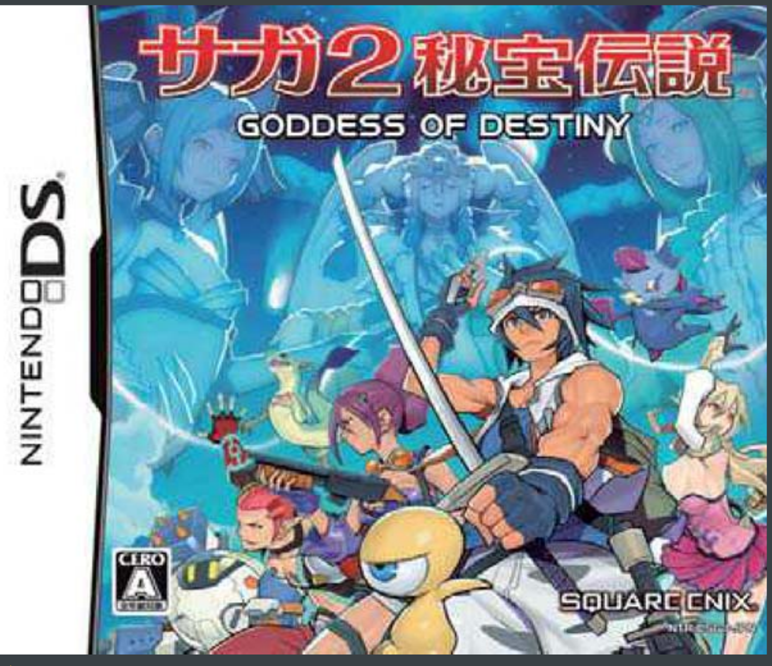
虽然池田奈绪是少有的女性游戏人设画师，但从她的画风上其实看不出女性画师独有的柔弱风格。硬气爽快的线条、丰富但又重点分明的用色处理、特色突出的人物造型等等，都凸显了池田奈绪那不输给男性同行的实力。虽然池田奈绪的画作算不上有很高的识别度，但其在造型上标新立异的设定和尽可能多地融入明亮色调等个人风格都使得其作品比较容易被年轻的玩家所接受。

现今已离开Square Enix跳槽到Level–5的池田奈绪担当了Level–5面向智能手机的游戏新作——《奇迹滑触》的人设。其实比起Square Enix，走低龄向的Level–5说不定更为适合画风清新自然的池田奈绪吧。

“《浪漫沙加》系列”×小林智美



生日： 12月13日
籍贯： 日本神奈川
职业： 漫画家、插画师、设计师
代表作品： 《彩华》、《艳舞》等



↑“《浪漫沙加》系列”可能并不被广大年轻玩家所知。这个与“《最终幻想》系列”同属经典RPG的招牌系列，在当时有着武器耐久度、种族成长方式等具有突破性的设定。

曾为《圣斗士星矢》画过同人志的小林智美，在1990年辞掉任职了7年的白领职务，开始专职从事插画工作。曾为《小说June》和多部文库本小说绘制过插图的他在1992年，凭借担任《浪漫沙加》的角色设计和原画绘制而声名鹊起，此后也为知名网络游戏——《卓越之剑》担当过人设。

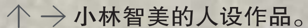


↑小林智美是BUCK–TICK的主唱——樱井敦司的狂热粉丝，其笔下所绘制的众多角色的灵感都来自于他。









↑→小林智美的人设作品。

总的来看小林智美的画风和天野喜孝一样都是走华丽唯美的风格。并且崇拜天野喜孝的她笔下的画作中也多少带有天野喜孝那标志性的阴柔邪魅的美感。但比起人体塑造较为单薄的天野喜孝，小林智美在人物造型的处理上显得更为丰满。并且其洋溢着西洋幻想风格的作品中又较好地融合了日本少女漫画的柔美。在上色技法上，小林智美十分擅长使用彩色墨水作画，并总是使用透明水彩的叠加技法将画面的整体处理得十分饱满，但由于彩色墨水本身比较轻盈的显色特质，她的作品并没有显得十分沉重反而透露出了一股空灵的气息。





→小林智美笔下的画作在线条上的处理比天野喜孝细腻了许多，并且由于小林智美多使用彩色墨水进行作画，因此在色彩表现上也不像天野喜孝的画作那般浓烈狂放。

“《勇者斗恶龙》系列”×鸟山明

鸟山明



生日： 1955年4月5日
籍贯： 日本爱知县名古屋市
职业： 漫画家、设计师
代表作品： 《阿拉蕾》、《龙珠》、《鸟山明创作剧场》、画集《鸟山明的世界》等



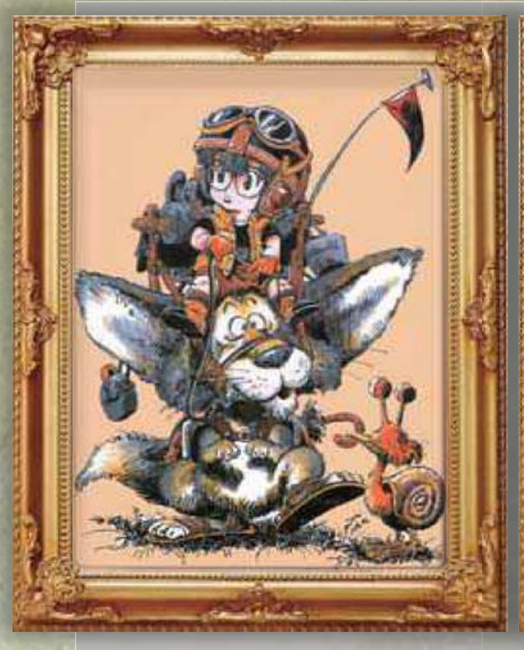
←鸟山明的自画像，虽然身为上班族的他老是迟到早退，但作为漫画人的鸟山明还是十分诚恳敬业的。

相信不用多做介绍，诸位玩家对这位漫画界的天才大师级人物的大名恐怕是早已如雷贯耳了吧。

因为厌烦早九晚五的上班族生活而成为漫画家的他在辞职成为了家里蹲后，苦于没有生活费而决定投稿参加奖金为50万日元的漫画大赛，结果又因为没有赶上截稿时间，转而将作品投向了《少年Jump》。之后在“退稿狂魔”鸟岛和彦的磨练下，鸟山明接连创作出了大热的《阿拉蕾》和《龙珠》等作品。但由于其作品带动了巨大的产业链，鸟山明迫于商业上的压力根本无法主动完结自己的作品，再加上周刊连载对其身体状态的消耗等因素，在结束了《龙珠》的连载后，对连载已生倦意的鸟山明决定不再创作长篇。



←鸟山明非常热衷在作品中描绘机械，这扎实的功力也得益于其曾经在设计公司就职过的经历。





↑喜欢动物的鸟山明自小就饲养过猫狗、兔子、鸟、鱼等动物，因此他也经常在作品中加入拟人化的动物角色，他们说着与人类共通的语言并自然地生活在人类社会。

鸟山明在忙于《龙珠》连载的时候就已经开始为“《勇者斗恶龙》系列”的第一作创作人设了。有一些角色是鸟山明基于堀井雄二（注一）的草稿创意进行再设计的，比如史莱姆在堀井雄二最初的草稿概念图中只是一个没有眼睛也没有嘴巴的液体状怪物。但鸟山明在自己的理解上将其设计成了一个有点类似于可爱吉祥物的角色。



←『《勇者斗恶龙》系列』中的部分主角。

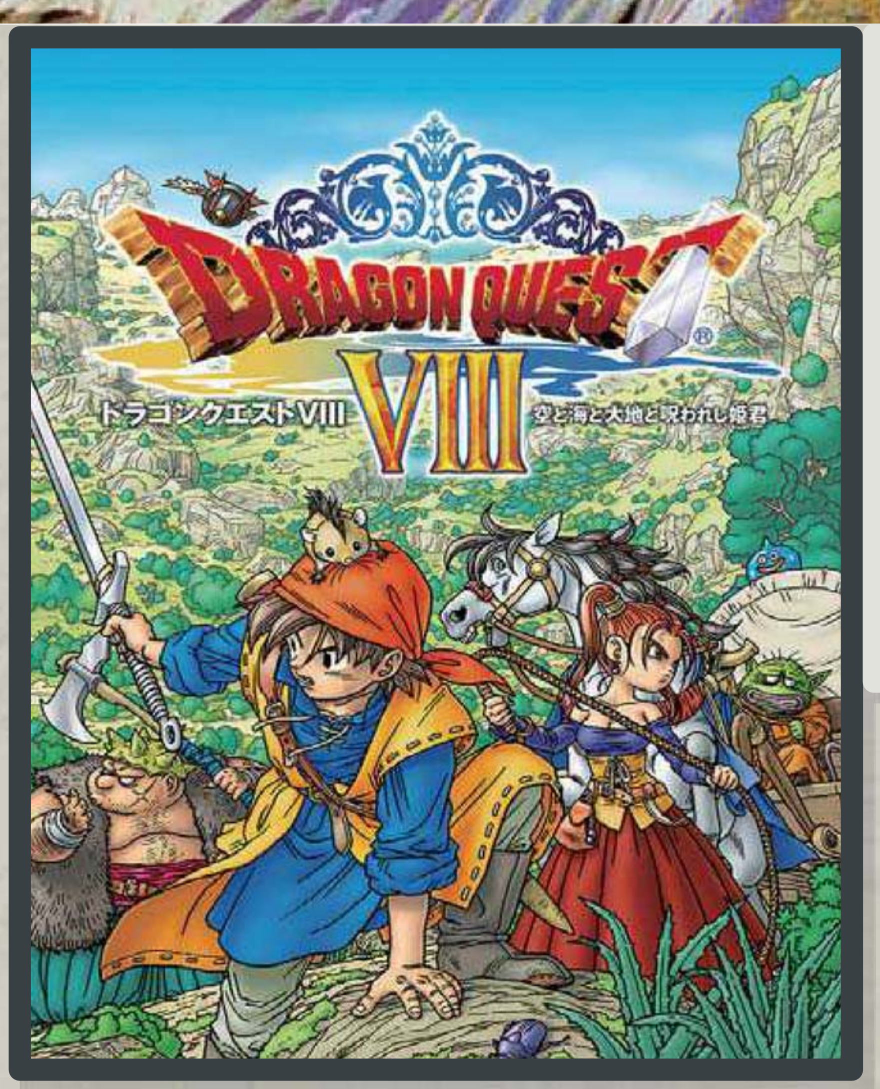


↑史莱姆不仅是游戏史上经典角色，因其衍生出的周边也十分丰富，所以它也具有巨大的商业价值。

由于鸟山明是做设计出身，所以其笔下的角色在造型上都保留了较好的平衡。怕麻烦的他在漫画绘制时不画分镜也不喜欢贴网点，在《龙珠》连载结束后，鸟山明干脆放弃了手绘转而直接用CG进行创作，并甚至到了没有电脑就不想画画的程度。因此其原稿



↑“《勇者斗恶龙》系列”中的部分女性角色。



绘制的风格也从原本阴暗分明的动画派上色手法变为了现在阴影处理比较模糊的风格。这样的风格转变我们可以从他为《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》这一作品绘制的原稿上明显感受到。

从1986年至今，鸟山明已为“《勇者斗恶龙》系列”的多部作品做过人设，其合作可谓长久，在今年预定发行的《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥》中玩家们依旧可以领略到由鸟山明亲自设计的诸多角色的风采。

←鸟山明的人物设计虽然在辨识度上依旧十分鲜明，但失去了原本颇具质感的上色风格后总不免给人一种偷工减料之感。

“《勇气原点》系列”×吉田明彦



生日： 1967年2月15日
籍贯： 日本
职业： 设计师
代表作品： 《BRAVELY DEFAULT Design Works THE ART OF BRAVELY 2010-2013》等

相信去年比较让人震惊的新闻之一就是吉田明彦从Square Enix离职一事了。这位在Quest任职时期就被松野泰已（注二）重用的画师曾参与过《皇家骑士团》等作品的角色设计。

在1995年进入Square后，吉田明彦不仅参与了Square的多部作品的角色和背景美术设计，也尝试了三维地图设定和卡片设定等工作内容。在2012年推出的《勇气原点》中首次担任艺术总监的吉田明彦用其独特的美术风



格获得了业界的一致好评，并且一些购买游戏的玩家还直言是因为喜欢吉田的画风才购买此作品的。



→Q版的人物在渲染上吉田明彦的风格后变得萌感十足。

→无论是人物、动物还是背景的设计和绘制，对画功扎实的吉田明彦来说都不在话下，并且其独特的审美意识也让他笔下的作品带上了一种特有的复古情调。



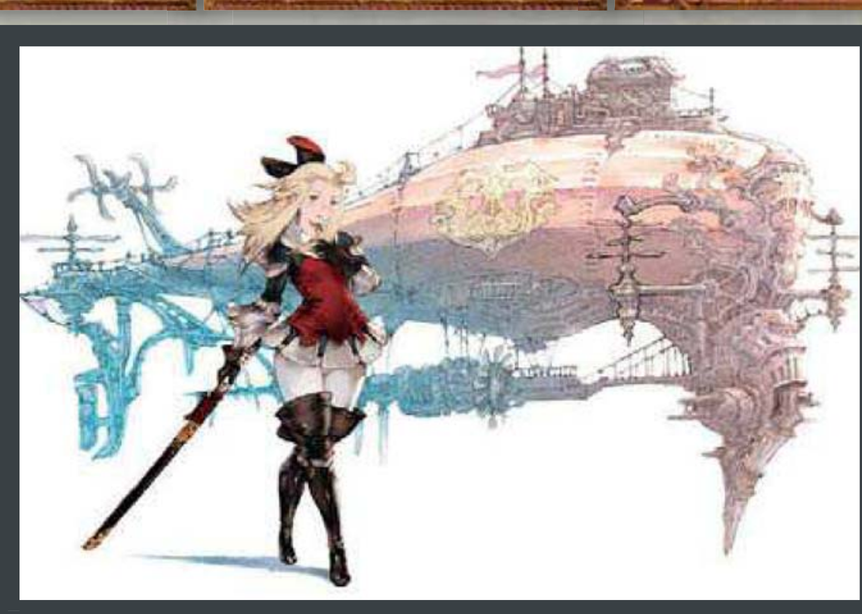
吉田明彦在画风上偏西洋画风格，并在人物形态的处理上融入了动漫的夸张手法，比如吉田明彦会经常夸张手臂及大腿的部位，使人体看上去更有立体感。并且在颜色使用方面，虽然吉田明彦会在作品中使用许多亮色，但他也会用更多的重色来压住画面使作品体现出厚重感。







→对人物的部分部位进行夸张是吉田明彦的一个标志性的特征。







↑就算只是作为配饰的盔甲，吉田明彦也会带着”既然是盔甲就要让其发挥盔甲的机能”的坚持来进行设计。因此吉田明彦的设计可以说都十分严谨并具体到了细节。



↑吉田明彦发表的退社声明——“以下是我个人的一点私事：感谢这18年间大家对我的支持。我已经决定从Square Enix离职了，但我相信这份缘分还是会继续保持下去。以后只要‘《勇气原点》系列’还需要我的话（笑），我也希望能继续为其贡献自己的力量。这以后也请大家继续支持。”

2013年年末，通过个人画集《BRAVELY DEFAULT Design Works THE ART OF BRAVELY 2010-2013》，在Square Enix工作了近18年的吉田明彦宣布了自己离职的消息。在事后接受采访时吉田明彦透露自己离职的原因是因为游戏开发的重担越来越多，自己在工作上花费的时间也越来越多，这与他原本只想一边画画一边开发游戏的愿望背道而驰。他希望自己在将来能尝试更多的东西并拥有更让人专注的创作环境，于是在经过仔细考虑后吉田明彦决定今后将不再单独为一个公司工作而是成为一名自由业者。但他同时也透露自己会继续参与Square Enix公布的几款作品的工作。那么在这里我们也祝福吉田明彦能够在艺术创作道路上达到他自己所理想的高度吧。

Square Enix——融合之魅

初期的Square在天野喜孝的助阵下，表现出了对艺术性的追求，而同时期Enix的作品也因为有着漫画大师鸟山明的参与，在整体风格上也显得灵性十足。随着商业化的推动，两家公司的游戏美术风格也从野村哲也等人开始向着更方便游戏制作，并且也更容易被市场所接受的大方向过渡。而吉田明彦的绘画风格可谓是新生的Square Enix的代表，从其华美的西洋派风情和复古的格调可以看出合并后的Square Enix其实并没有背离其原本的美学，而是融合了双方公司的特征并作了统一。在吉田明彦的画中我们既可以看到Square那精致唯美的细节，也可以看到Enix质朴厚重的热血风格。从中虽然我们找不到天野喜孝那种个性狂放的笔调，但也并未变为平实规矩的平庸风格。这恐怕也恰好从一个侧面反映了融合后的Square Enix吧——对艺术追求的不够重视和略显激进的商业野心虽然让其受到了不少玩家的评批，但它在激烈的市场竞争中为了生存下来也在不断地整合着自己的特点并逐渐调整着定位。其实平心而论，强强联合后的Square Enix不正散发着一种不求锋芒毕露，但又与时俱进的成熟之魅么?

注1：堀井雄二——日本著名的游戏制作人，也是“《勇者斗恶龙》系列”的创始者。1982年从友人——《少年Jump》的编辑鸟岛和彦处得知了Enix正举办第一届游戏程序设计大赛的消息。通过自制游戏入围获奖后，堀井雄二与团队在1986年发表了日后成为“日本国民RPG”——“《勇者斗恶龙》系列”的第一作，并担任系列制作人至今。

注2：松野泰已——日本著名游戏导演、设计者和开发者。在Quest期间曾负责策划《魔天童子》、《皇家骑士团》等作品，进入Square Enix也参与过“《最终幻想》系列”等作品的制作。在业界享有极高的评价。

幸闪达加魂

栏目主持：乌冬

上辑因为没有讲完獠牙线，这辑继续补齐下半段的剧情。

文 古梓

过去、回忆以及明天（下）

自己的祖父万夏居然会是教团的司教，这是獠牙万万没有想到的。随后罗兹带着人杀到，期间乌夫更要杀了獠牙，可万夏坚持抢回精灵石，还说獠牙也是自己计划所必需的。幸好我方及时赶到，这才救下了一时方寸大乱的獠牙。好容易击退了敌人，回归母舰的獠牙再次被关了禁闭。在他看来情况几乎和上次一模一样，自己光顾着一个人乱来，结果什么都没有达成，反而还背叛了众人。正当他一味钻牛角尖的时候，塞尼雅推开了房门，一脸严肃地说是来传达处罚决定的。不过在此之前，她有一件事情是必须问个明白。“为什么不管我们怎么呼叫你，你都不回应，还带着万夏逃走，并和万夏一起行动，这些是否表示你有意要背叛我们？”对此獠牙很干脆的给予了否定，其实连他自己都不明白为什么要这么做，或许只是内心不想承认罢了。因为他被脑海中对祖父的回忆给蒙蔽，而且当万夏提到能再见父母的时候，他也的确犹豫了。就算是现在，獠牙心中仍抱有侥幸想法，或许祖父是被教团的人利用了，如果真是这样，那自己肯定要尽全力劝说他回头。听到这些，塞尼雅终于明白他的内心，于是决定恢复獠牙队员的资格，并要他务必尽职到底。对这个决定，起初獠牙根本不敢相信，可当塞尼雅说出“不用在意”这句话的时候，他却意外感受到从未有过的温暖。



接下来，塞尼雅在会上开始解释万夏的目的，毫无疑问他就是打算借助古拉吉奥斯的力量令家人复活。根据塞尼雅的调查，万夏专攻的其实是遗传工程学，所以猜想他多半是想通过克隆的方式创造出肉体，然后用古拉吉奥斯的力量将人格依附在肉体之上。但用克隆复制部分器官也就算了，完全复制人体根本就是禁忌。她也通过分析过往的资料得出一个结论，这类做法是必定成功不了的。在塞尼雅看来，这简直就是对生命伦理的践踏。关于复活的例子其实之前就有过，分别是白河愁的复活、温蒂姐姐杜蒂灵魂的回归以及暗黑神官路奥佐和邪神融合。但这些都属于特例，愁是死后没多久就直接被复

活，肉体还在，虽然丧失了部分记忆。而杜蒂和温蒂共用一个肉身，虽然杜蒂回归精灵界，但温蒂的肉身还在，所以才能设法将杜蒂的灵魂重新召唤回来。至于路奥佐，他直接就是以波尔库鲁斯的一部分实体化出来的，自然也没问题。

接下来一战，众人却料想不到罗兹居然利用诅咒匕首造成的印记强行以类似于操神术之类的魔法控制了梅菲尔，令她攻击我方母舰，以此要挟我方交出獠牙和精灵石。獠牙认定这是祖父想见自己才害了众人，所以决定答应其要求，并拖延时间找到兹雷，鼓励他去保护梅菲尔。结果，獠牙和精灵石都被抢走，我方全力一战也只是勉强击败了使用秘石得到强大力量的罗兹。虽然根据獠牙身上装的信号发射器，塞尼雅很快就发现了他的位置，并马上制定营救方案，但其内心却很是焦急。



再见万夏，獠牙终于确信了祖父所做一切均是出自本人意愿的，这令他心里很是矛盾。“这一切都是为了让斯拉尼斯他们复活，好找回我们那时候的幸福时光！”所以万夏才需要獠牙一起重建家族。獠牙始终不相信死者复活的可行性，一番追问之下发现正如塞尼雅猜测的那样，万夏保存了斯拉尼斯他们的遗传因子情报，并借此克隆出肉体，随后只要用古拉吉奥斯的力量从精灵界中将他们的人格召唤回来便可达成愿望。对此，獠牙明确告诉万夏那是绝对成功不了的，因为塞尼雅得到的报告中，除了一例没有报告结果外，其他实例都以失败告终。没曾想万夏突然大笑了出来，因为那没有报告结果的一例正是惟一成功了的，而且他当时还亲眼见证了这一切。所以万夏希望獠牙能跟自己一起，如此一来便可以知道真相。怎料獠牙突然掏出精灵石激动地说：“死去的人是回不来的，更别提找回过去的家人！”说罢，他在万夏面前亲手将精灵石摔个粉碎，立时，摔碎了的精灵石发出耀眼强光，在强光之中，獠牙竟看到了自己小时候和家人一起的画面。那时候，父亲对獠牙很严厉，一犯错就要挨打，祖父知道后很心疼，嚷着“你爸要打你就到我这里来。”而獠牙虽然很小却很懂事，知道爸爸都是为了自己好。这并非是獠牙的记忆，而是万夏的记忆，而且这一幕正是发生在其双亲死于事故之前。当时一家人本想着终于可以团聚不再分离了，却不料迎接他们的是一幕又一幕悲剧。看到这里，万夏不禁质问他：“难道你就不想寻回过去家人团聚的幸福时光吗？”此时的獠牙心中不再有丝毫的犹豫，因为他深知这样做是对死者的亵渎，就算他们真活过来了，一切也都变了，根本回不到过去。

看到獠牙如此坚决，万夏恼羞成怒，竟开枪射杀他。其实万夏早已经找到了替代精灵石的东西，正要开始进行复活仪式，好得到永恒的幸福。他觉得獠牙完全变了，所以要杀了他，再用古拉吉奥斯的力量复活一次重新培养起来。獠牙自知无力回天，他内心始终觉得对不起塞尼雅，不料耳边突然听到了塞尼雅的声音。原来，塞尼雅和吉多以及莉米亚抢先大部队一步过来救他，还好自身附带防卫结界，所以子弹并没有伤到獠牙。为了追击祖父，塞尼雅将强化过的魔装机交给了獠牙，奈何司祭贝尔伽挡在前方，还使用万夏之前给他的秘石得到了古拉吉奥斯的回复力量。情急之时，塞尼雅叫獠牙解开机体的限制，这样便能在一瞬间将机体的最大机能全部发挥出来。于是，獠牙不仅解除了限制，还领悟到了新的必杀技，以一招“神祇无穷流，舍命之型，樱花乱心”直接将贝尔伽秒杀。贝尔伽以为还能再战，没曾想自己的魔力却反被秘石吸尽，最终和机体一起炸成了灰烬。

经此一战，獠牙已不再迷惘。虽然万夏是自己世上惟一的亲人，可他已经没有任何回头的可能。对现在的自己来说，安蒂拉斯队就是自己的家人，目前当务之急是赶紧找到万夏进行仪式的地点。至于之前从精灵石光辉中看到过去，塞尼雅做出一番解释。原来精灵石一旦解放出来，精灵便会播放在场人的记忆。塞尼雅问獠牙是否保存这段影像，獠牙直言不需要，因为最重要最宝贵的记忆只要留在心中就好了。经历了一系列事件后，梅菲尔和兹雷决定一起向獠牙道歉，其实獠牙并不在意，毕竟他利用了梅菲尔被操纵的事实达成自己再见祖父的目的。而兹雷打自己一拳也令他心情舒畅了不少，因为重新回归安蒂拉斯队后，他总是对队上给自己的处置心存怀疑，结果兹雷表现出对自己的不信任倒是让他松了一口气。

此时，提供了重要情报的人竟是白河愁，因为他需要和古拉吉奥斯一战从而研究出彻底断绝邪神吸收自己机体新古兰森力量的方法，好使该机体恢复最强战斗力。众人来到了神殿之中，这里不仅有大量教团的人，更有开上了新魔装机的万夏，该机体的外形简直就和獠牙儿时的那个玩具一模一样。愁一眼便察觉到这机体内强制封入了精灵，所以万夏现在自己跟机体相当于精灵石。万夏则强调这一切都是为了夺回过去，就连机体名字用的也是该玩具的名字“平塔鲁克司”。面对其爆发出的强大力量，獠牙很是愤怒，“你连平塔鲁克司都做出来了，到底要践踏过去到何种地步！”虽然集合众人之力打倒了万夏，但因为有无限回复力量护体，其所受损伤一眨眼功夫就全部修好了，万夏更是瞬间移动到神殿最深处。

麻烦的是最深处有更强的结界保护，即便动用萨菲妮和莫妮卡的教团流传的解咒法也需要两个小时。獠牙是心急如焚，因为平塔鲁克司已经得到了古拉吉奥斯的力量，该力量一旦稳定下来离复活古拉吉奥斯就不远了。可再怎么焦急也没用，众人必须趁解除结界这段时间进行休整。这时塞尼雅找到了獠牙，因为她知道獠牙一旦内心不安就会作运动。獠牙明确说自己并非不安，只是有点焦虑，毕竟内心还是有点抵触和祖父战斗的。其实塞尼雅也一样，当年和王兄战斗的时候，她到最后一刻仍想着说服王兄，可那时候王兄早已经下定了决心。

在神殿最深处，万夏的复活仪式已经开始了，而且他的身体似乎也快到极限，所以才那么急于借用古拉吉奥斯的力量。同一时间，兹雷和梅菲尔决定再去找獠牙，因为兹雷一直都误解了獠牙。明明獠牙有挑战万夏的觉悟，可自己却还怀疑他，甚至把他往坏处想。对此獠牙坦言自己到现在还在想着怎样才能救出万夏，毕竟万夏是自己在世上惟一的亲人，说和其战斗没有一丝踌躇那是不可能的，这就跟塞尼雅拼命劝说菲尔王子以及扎修阻止卡库司将军暴走是一样的。

结界终于解开了，这时，万夏的身边出现了三部机体，而且该三机均同时释放出强大魔力，这程度绝对是司祭司教级别的。愁马上就发现了问题所在，这三股魔力之源分明就是来自罗兹、贝尔伽和皮雷尔的。换言之，之前万夏交给三人的秘石，最终成功将三人的魔力给全部吸收了，现在靠着这三块秘石，万夏得到了强大的魔力，并意图打开通往古拉吉奥斯力量的路径。更可怕的是，獠牙分明看到就在万夏前面出现了三个人形，这便是万夏准备好了的克隆体。而万夏等的就是这一刻，只见三道强光直接从天而降，注入克隆体内，可一瞬间便将三个躯体直接烧成了灰烬。看到这里，万夏差点就崩溃了。



“你一味逃避现实，玩弄人命，不要

再加重自己的罪孽了！”面对獠牙的一再劝阻，万夏仍旧一意孤行：“实验就是这样，一两次失败算什么，反正克隆体我要多少有多少！”千辛万苦总算消灭了三机，断开了万夏的魔力供给，于是獠牙决定最后一次说服万夏。“你睁开眼睛好好看看，活下去，感受现实的一切，如果连这些都否定了，只想要得到不可能的东西到头来又能怎样？也许对于祖父来说，只有我一个人是不够的，但对我来说，万夏还活着，我还能见到本来已经失去了的亲人，只是这样便已经很知足了啊！”到这一刻，万夏似乎明白过来，然而也在那一瞬间，他发现机体膨胀的力量完全停不下来，看来刚才的战斗对机体的损伤使其已经丧失了控制功率的机能。



承受过大古拉吉奥斯力量的万夏彻底被控制了心智，就连机体也被完全融合，这情况就跟当年路奥佐是一样的。看到万夏发狂的模样，獠牙自知已经没有办法挽救他，那至少要由自己亲手送他离开这个世界。不料就在万夏临死前的最后一刻，他居然认为自己成功了。“太好了，大家都在，亚尼丽丝、斯拉尼斯、古丁还有獠牙。这一切都像我记忆的那样……”其实这一幕就跟上次摔碎了精灵石产生的现象是一样的，因为平塔鲁克司俨然就是精灵石，一旦崩坏便会播放起万夏心中的记忆。看到这些，万夏不再惧怕死亡，因为一家人终于得以团聚，最后还对獠牙说了一句“谢谢你”。在幻想中死去，某种意义说也算是幸福的死法，实际上，万夏的愿望是所有人都曾经渴望过，却又永远无法实现的。



决战过后，獠牙毕竟眼睁睁看着祖父死去，表面装得跟没事人似的，可内心还是受了很大打击。虽然救不了万夏，可之前爷孙俩一起工作又让他想起了很多过去的往事，对他来说，那份宝贵的记忆将永远存在心中，所以他不会跟万夏说永别，只想说“谢谢你，祖父。”不知道过了多久，塞尼雅才总算在菲尔曾经的超魔装机迪兰克希尔前找到了獠牙。在这里，獠牙又一次想起了菲尔王子，其实他一直在为菲尔王子的死而耿耿于怀，但现在他终于释怀了，因为他真正理解了正树和塞尼雅当初和菲尔王子战斗的心情。獠牙突然想到一个问题：万夏复活家人到底想干什么？他难道连过去是回不来的也不明白吗？其实如果只是想见见家人，在精灵界也是可以的，但獠牙知道祖父根本不会因为看到精灵界的那些幻影而满足。现在的獠牙并不想再见到爷爷，只要留住他的记忆便足够了。“爷爷，对于活下来的我们来说，还有必须活着才能完成的事情，我会一直为这个而努力，这才是活下来的人的职责。”他心中默默念道。

轻松日语教室

栏目主持 白菜

其实原本只是找了一则有些哭笑不得的趣事，但评论部分越写越感到现实的无奈。大家看过就算，别想太深太复杂，否则白菜过意不去。后文部分是山山老师带来的日本年度汉字消息，其实白菜最近才关注到年度流行词汇，年度汉字更是头一次听说，赶紧来看看好了。

真品？玩具？傻傻分不清楚



最近一位日本男性在美国使用信用卡，竟然以涉嫌欺诈的罪名而被当地警方逮捕。而一切的原因，便出自他当时手持的信用卡上。

为这位男性招来灾祸的这张信用卡，是由日本的三井住友银行所发行的。该银行为了招揽动漫游戏的FASN，在信用卡上绘制了人气动漫游戏的角色。其实在日本这也不算特别新鲜的情况，但在美国这一手似乎并不通用。由于卡面绘制角色太过可爱，在美国鲜少有人使用这样的信用卡。美国警方误认为该信用卡是孩童玩具、抑或是经过伪装的其他卡片，因此才以涉嫌欺诈的罪名将日本男性逮捕。

事发后三井住友银行立刻介入此事，向男性谢罪，并进行了赔偿。

>まあ普通(ふつう)に怪(あや)しまれるだろうが逮捕(たいほ)は無(な)いだろ。

译文：虽说被怀疑是正常情况，但逮捕太过了吧。

>こういうカードさいきん多(おお)いらしいけど、持(も)ってたとしても、さすがに人前(ひとまえ)に出(だ)せねえ……堂々(どうどう)と使(つか)ってる奴(やつ)はどのツラさげてこんなん店(みせ)で出(だ)せるんだ。

译文：最近这类信用卡很多，但就算有，也实在是不敢在人前拿出来……正大光明地使用这卡的家伙到底有什么脸面在店里把卡掏出来的？

>ミクのカード持(も)ってる俺(おれ)ガクブル。

译文：持有初音信用卡的我全身颤抖。

>信用(しんよう)されないクレジットカードw

译文：不被信用的信用卡（笑）。

>おもちゃなら通せば分かる、偽装目的ならそんな絵は使わん。

译文：玩具的话一刷就暴露了，要伪装信用卡也不会刻意用那种图案。

对于喜欢ACG的我们来说，这种信用卡可能是求之不得的珍品（事实上以前白菜也稍稍动过想要搞一张这种卡的念头）。但从现实上来看，宅文化始终处于社会弱势地位，对宅文化抱有偏见的人绝对不在少数。即使在日本的宅男大本营2ch，对于上述事件，大家也基本都是对这名男性表示了谴责。“就算有，也不敢正大光明地在人前使用”，这就是现在日本ACG爱好者对于这类信用卡的共识。相信发行ACG信用卡的三井住友银行，原意也只是让大家当做收藏用吧。毕竟人生活在这个社会，在为人处世中必须要顾虑到自己的社会形象，要知道任何人忽然见到对方出示自己抱有偏见与厌恶感的事物，无论如何也会无意识降低对方在自己心目中的评价。不过以上虽然是社会无可奈何的现状，但大家也不用太过悲观。即使现在是小众的兴趣，日后难保不会发生翻天覆地的变化。而且即便是处于弱势，但有天下志同道合的朋友一起谈论，也好过对牛弹琴不是吗？

年度汉字

文 山山

あけましておめでとうございます。1年时光转瞬即逝，世界杯年又到了！回国3年多了，感觉在国内每年都有特殊的意义。2011年的时候纪念辛亥革命100周年，2012年炒作世界末日，本来认为2013年总没什么特别了吧，又来个1314，不得不感叹国人真能联想。这种生活态度到是很好的，每年每月每日都是特殊的日子，没有可以浪费的时光。

日本人虽然没有我们这么会联想，不过很会总结，一年一度的年度汉字评选便是如此。他们会面向全国征集一个适合该年日本世态的代表性汉字，用以表现该年度所发生的重大事件的影响。从1995年起，日本京都的清水寺在每年的12月12日前后都会举办这一活动。而中国也从2006年起开始了这一活动。



在刚刚过去的2013年，日本的年度汉字是“轮”，在近17万张投票中，得到9000多票当选。这个字的来源主要是由于东京获得2020年奥运会举办权（日语中东京奥运会写作“东京五轮”）。惜败给“轮”字的有8000多票的“乐”（来源于乐天队获得日本职业棒球联赛总冠军）和7000多票的“倍”（人气电视剧《半泽直树》的经典台词“やられたらやり返す。倍返しだ！”）。而与日本汉字的竞争激烈相比，中国的年度汉字倒是众望所归，没什么悬念地被“房”字摘得。

下面再随意分享几个往年的年度汉字。日本：1995年“震”（阪神大地震）；1999年“末”（世纪末来临）；2004年“灾”（1年9个台风登陆）；2007年“伪”（食品安全引发风波）；2010年“暑”（这年很热……）；2012年“金”（奥运会日本金牌数新高）。与日本的年度汉字相比，总觉得国人们选出的中国年度汉字像是走错了片场：2006年“炒”（炒作，炒股票、炒基金、炒鱿鱼、炒老板、炒二手房）；2007年“涨”（没什么好解释的）；2008年“和”（河蟹）；2009年“被”（被就业、被捐款、被涨薪、被幸福等“被”字流行语）；2010年“涨”（喂喂……）。

看来不同国家不同习惯的人，思维方式差得还真是远，两国的年度汉字着眼点完全不同。不过写到这里，笔者突然有个新点子：大家为什么不都在年末的时候用一个字来总结自己的一年呢？坚持个二三十年再回头来看，一定很有意思。提出的人先开个头：我的2013年，“减”！（减肥中，不过还没成功……）

游戏美图秀

栏目主持 白菜

《最终幻想X/X-2 HD版》在年末强势袭来，虽然原作已是十年前的作品，但如今看来依旧非常优秀。本次的“美图秀”栏目就借一借这两款复刻作品之风，还没玩过这两款游戏的玩家不妨一试。

FINALFANTASY X-2
Rikku

库玛：小姐你是谁啊？走错片场了吧。

阿鲁：换个衣服就不认识了？仔细看看后面的召唤兽。

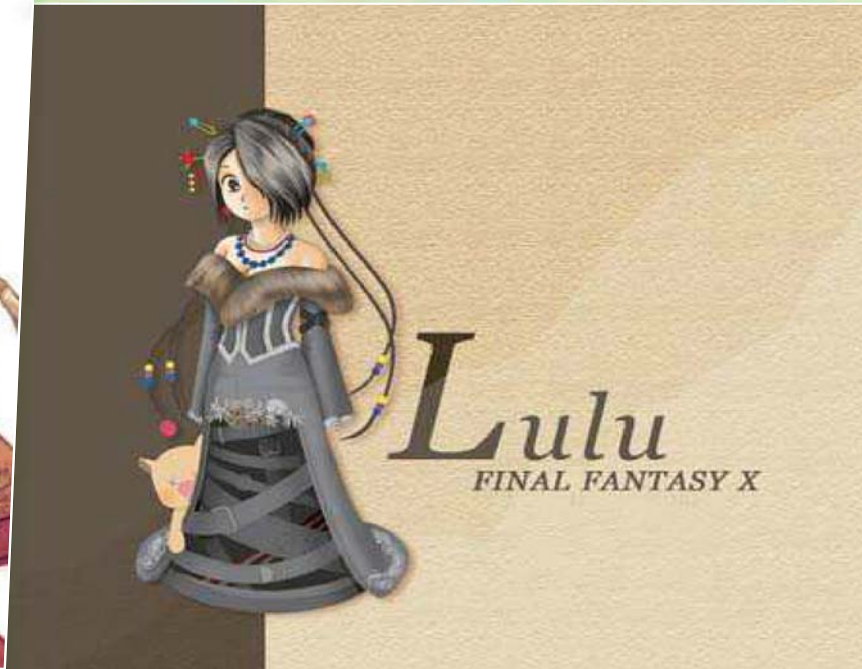
半夏：大召唤士竟然摇身一变成了枪手，刚刚接触这一设定时很不习惯啊。

阿鲁：枪手很带感啊，当年拿到“小猫抓抓”后就指着枪手活了，可惜当年的神器如今已经削弱得不像样了。











怂恿

我班上一同学在我的怂恿下，愣是从买PSV的计划变成了买PSP，并且在我的鼓励下玩了《MHP3》，我终于找到机友了！以后不用单人打怪了！

武汉 小枫

虫无兮： 怂恿同学买《MHP3》最后一起联机——这条真不是苦妈提供的？

马修： 被你一说我还特意看看这调查表是不是以前库玛寄来的……

库玛： 你们都记错了，我是怂恿同学买3DS联《MH4》，然后我朋友买了，一个人打得可欢了，也不找我联机（TvT）。

马修： 你们为什么影响力都这么大……

感觉变成土豪

工作了之后，偶尔还会碰到几位有玩掌机的同事，但是一问竟然都只有PSP，有的同事连PSV是何物都不知道。我这个手拿3DS LL和PSV的人，感觉变成了土豪……

长东 林晖

白菜： 电子游戏说到底也是小众娱乐，人家就是花个千把块钱随便消遣一下，不一定要关心最前沿硬件技术。不过等PSV完全破解的那一天，相信你的几位同事肯定也会知道的。

马修： 所以说呢，如何让你的同事们知道并感兴趣然后购入3DS LL和PSV，同学，就看你的了！

只言片语 | 希望《口袋妖怪 绿宝石》能重制，童年有木有！（上海 Mr.翔）

（本辑话题由广州读者 噗噗熊 提供）

掌门话题

玩游戏时有没有什么强迫症？比如和村子里每一个NPC都对话、把每一个地点的口袋妖怪都收服。



库玛 为了防止自己一直沉迷在游戏里，会跟自己定个时间说如果到了那个点的话，不管玩到什么程度都要关机。而这个时间点一般都会被我设定为准点，比如8点、10点；不然就是6点半、9点半这样的半点；有时我还会把时间定成以5分结尾的，比如9点15分、11点45分什么的……但有的时候又会因为太投入游戏而错过了这些设好的时间点，于是又继续给自己设定新的关机时间点，再于是就进入了某种恶性循环，所以……不要问我这样的强迫症有什么意义啦。



虫无兮 全地图全图鉴全S级评价全CG全道具收集全角色结局……如果一款游戏有这一类要素的话，不达成目标我就会全身不舒服。以前玩NDS上的《动物之森》的时候，为了达成全图鉴的目标，我一个人刷了5年，直到后来发现有一些家具我已经不可能得到之后才放弃。不过现在上了年纪，没那么多时间折腾游戏，像是《怪物猎人4》和《立体动物之森》这类游戏，我一般都是自己定个目标，然后一旦达成就撒手，否则都没机会尝新了。



白菜 我玩单机游戏一般都是水到渠成的感觉，倒是玩FTG时有个很烂的强迫症，就是输得多的时候不愿意换角色打。内心深处总觉得要是换了角色，岂不是代表承认自己这个角色屈服于对手了？于是即便知道是角色相性不好的大不利对决，也会咬着牙打到最后，导致输得越来越多……



苍穹 作为100%强迫症的重症患者，以前经常为了0.1%的图鉴之类纠结好久。工作后由于时间所限，不可能将所有游戏逐一达成完美，对于各种图鉴倒是不再强求，不过现在又出现了奖杯完成度这玩意儿。白金了还不见得是100%，诸如《生化危机》、《胧村正》还得花钱买DLC，完美控没药治啊（摊手）。



胧月 还好，对于不做攻略的游戏只求“乘兴而来兴尽而归”，坑多了就不是坑了，好比当年脸上的青春痘……说起来买了《BBCP》以后由于练不会暴血连段，一直没有正经地实战，急得毛老师给了我好几串基础连段的指令，让我先练简单的。可是练这些妥协的连段宛如针芒在背——“臣妾做不到啊”。



乌冬 玩《机战》时会患上不能让我方机体被击坠的强迫症，一般《机战》还好，可是到了《魔装机神》这种杂兵随便秒我方机体的《机战》时，为了被击坠时能读档重来，每行动一个单位时就会存一次档，导致游戏时间大幅延长。



阿鲁 本人的强迫症基本体现在玩音乐游戏上，对于感觉可以全连的歌曲，只要MISS一个就有重打的冲动。其他游戏的话，也就只有看到宝箱却拿不到会感觉不爽了。

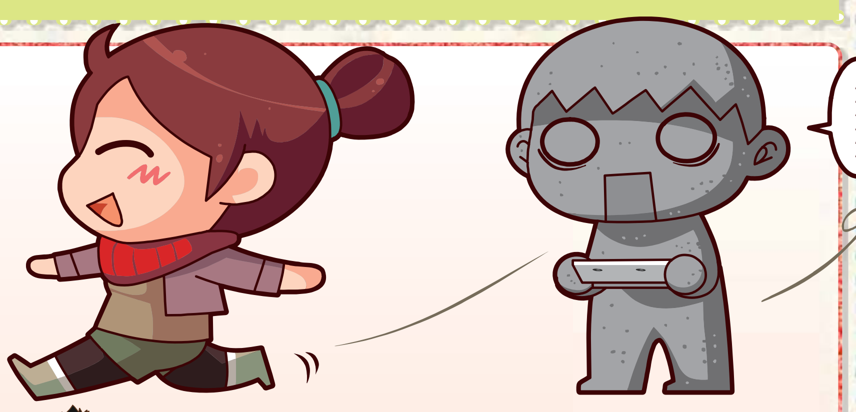


马修 惟一的强迫症就是玩RPG的时候要和每个人对话，并调查每个柜子箱子罐子了，前者是怕漏掉剧情和委托任务，后者纯粹是占便宜心理，哪怕后期常用的道具很高级，在想起初期某个民宅的某个初级道具忘了拿，也必须要回去拿来……不过大多数游戏还是自己给自己定目标，但都不追求完美，比如《无双》的目标是全角色使用并拿到最强武器但并不追求满级，《大战争》则是用全部势力体验全部战斗但从不追求全S评价。

俄罗斯方块

班里一女生看到我在玩3DS（没看到屏幕），就十分惊奇地说：“这么大了还玩《俄罗斯方块》？还一直玩。”还没等我辩解，就蹦蹦跳跳走了。下午来教室时，瞬间被十几人嘲讽。从此就被叫做“俄罗斯小王子”。

苍南 沉默



胧月： 干吗要黑世纪神作？对了，毛老师的外号叫“格斗沙皇”。（早跟你们说我讨厌伦理哏。）

白菜： 别说不是《俄罗斯方块》，就算是又怎·么·了？

苍穹： 前缀是什么不重要，重要的是称号后半段是“小王子”。对吧，超页小王子毛老师。

库玛： 毛老师不是已经就是外号了么？

虫无兮： 快跳一段哥萨克舞来澄清这种不实传闻。

阿鲁： 毛老师可是准备买《噗哟噗哟对俄罗斯方块》游戏的，还不快跪下！

马修： 那个女生漂亮否？如果漂亮，无论如何对你来说都是机会哦。

只言片语 | PSV-2000感觉有神秘感，肯定很轻，支持！准备入手！（石家庄 Lininter）



库玛的自画像

库玛是一个会画画的文编，在QQ空间里的小编形象自画像被胧月发现，于是得以公开。套用郭德纲老师一句话：文编会画画，谁也挡不住。



掌门人LOGO吐槽1

马修把本辑掌门人LOGO图放在RTX群让大家看是否有问题。

马修：我觉得可以把后面的烟尘换成鲁叔，鲁叔在后面跟着马车跑。

乌冬：赞成。

库玛：乌冬你太狠心了！

马修：算了，西瓜树说马车是在天上，所以鲁叔没法下车追了。

库玛：在我旁边给加个银桑抱枕吧，一个人真孤单。

马修：你别把马忽略了啊……

掌门人LOGO吐槽2

胧月：其实都不用画马，把苦妈放大一点直接拉车。

库玛：太狠了！人性呢？

胧月：彰显你的飞扬跋扈。

库玛：你可以让西瓜树画出来，给全国的人看看你们有多狠心！

掌门人LOGO吐槽3

虫无兮：我怎么感觉我是在晕车呕吐。

库玛：不要在意那些细节。

胧月：司机是苦妈啊，可逮着机会报复了。

库玛：从由我骑马这件事可以看出，2014年将由我来为你们指引方向（昂头）！

掌门人LOGO吐槽·外传

苍穹：西瓜树怎么知道我学生时代在国旗班的事？

虫无兮：国旗班是什么？

马修：貌似是每到周一就升旗的学霸组合？

库玛：为什么这一条不是4而是外传？

马修：因为这条和前3条的主角不一样。

土豪金不能玩《MH4》

我的iPhone 5s土豪金不能玩《MH4》，怎么办？

上海 潘慧骏

库玛：不会吧，这位同学买的会不会是假货？我的4S都可以运行来着（你够了）。

阿鲁：你的iPhone 5S一定不是任天堂牌的，都说了索尼的iPhone 5s不行，怎么就是不信。

虫无兮：估计你的《MH4》没有买美版，这是锁区的问题，惟一的解决方法就是刷机。拿洗衣粉、牙膏和消毒液按3：10：2的比例混合，加入3升水后放入土豪金，之后用软硬适中的刷子刷30分钟，即可成功得到可以运行《MH4》的机子。

白菜：另外还有个办法，就是拿土豪金来跟我换3DS。

马修：把土豪金iPhone 5S卖了，买个3DS+《MH4》，剩下的钱再买个手机——好吧，发现我的回答竟然是最正经的。

只言片语 | PSV上的《JUMP全明星 胜利之战》和《杀戮地带 佣兵》俩都带劲！（苏州 老总）

214、215辑调查之你购买游戏书刊所重视的有哪些

封面、自己准备购买游戏和已经购买游戏的情报量、作品数量、新作情报、游戏回顾、专区，吐槽记事簿、掌门人、小编寄语等也都能够带给我不小的快乐。

广州 噗噗熊

自己准备购买游戏的情报量、已经购买游戏的情报量、作品数量、新作情报、业界新闻以及其他。

汕头 坚持

封面、自己准备购买游戏的情报量、已购买游戏的情报量、作品数量、新作情报、游戏回顾、专区、业界新闻，此外还有文章的质量、对游戏的评价、语法的使用方式、对游戏的点评方式、吐槽方式、游戏的攻略方式……

潮安 二了

新作情报、游戏回顾、专区、业界新闻，而且购买《SP》已经成了一种习惯，不买总感觉少了什么。

上海 摇滚骑士

新作情报、业界新闻以及业界评论。

北京 海豚

封面、自己准备购买和已经购买游戏的情报量、新作情报以及游戏的深入研究。

武汉 小枫

自己准备购买和已经购买游戏的情报量、介绍作品数量，Cosplay可以算一样么?

柳州 猫熊

自己准备购买游戏的情报量、已经购买游戏的情报量、游戏回顾、新作情报、专区、业界新闻以及动漫游戏相关的文化和趣闻。

江门 照爷

封面、自己准备购买游戏的情报量、掌机市场价格行情、动漫走向和掌机周边

南宁 元

攻略、研究、前线、特快、掌门人、专页，还有游俏小筑和美图秀。

大连 电JI

太机智了

《口袋妖怪 X・Y》发售日，当晚我对妈妈说她2月份答应我在《X・Y》发售当天给我买下，在我软磨硬泡下，她终于同意了。所以我买到了《X・Y》。不过，当时妈妈到底有没有说这句话，我也不是很清楚，嘿嘿嘿……

武汉 赵雪枫

马修：不得不说，我学生时代怎么就没迸发出这么机智的火花?

白菜：你这么机智有什么诀窍吗?

胧月：这么机智？不过既然能成功，说明有家人为你买游戏的先例吧，比较羡慕。

习惯

小编们有一边看电视一边玩游戏的习惯吗?

广州 张锴

乌冬：这要看游戏的类型来定，比如一些回合制的游戏，如《游戏王》，在对方回合时就不用专注着游戏，这时可以看看电视。还有一些有机械作业式操作的游戏，比如《口袋妖怪》的孵蛋，小编当年就是边孵蛋边补完了不少坑了的日剧和动画。

库玛：曾经玩《金色琴弦》时就是一边看美剧一边刷的，结果最后几乎所有角色都跑来告白，果然是在无脑状态下玩刷好感度的比较强力啊……

白菜：玩FTG在等待别人对战时，旁边电脑就挂着缓冲完毕的在线视频。

阿鲁：刷PSV《初音》的白金时干过。

虫无兮：现在很少只玩游戏了，不同时干点什么总觉得浪费时间，条件允许的话会一边玩游戏一边玩另一个游戏。

马修：玩游戏时未必同时看电视，也可能同时上网或者看片子。

买二送一

因为任天堂买二送一的优惠，我又刚好有三个正版的任天堂游戏，所以就买个全新的一直很想买的老游戏，三百多元呀。因此我一直很辛苦存起来的压岁钱全花光了，希望快点找到工作。

广州 洪哥

苍穹：买二送一活动期间淘宝上小黄纸倒卖得很欢，单纯买几张来换游戏也挺合算的（笑）。

白菜：任天堂激起了一名少年的向上心。

胧月：任天堂赢了。想起来因为这个活动我送出去了好多小黄纸，不过至今自己还没去兑换游戏，因为想换的游戏都已经买了。

苍穹：LS送人小黄纸只为宣传任天堂游戏魅力的博大精深，跟我这种卖小黄纸的高下立判。

马修：发现本人貌似是编辑部此次活动中换游戏最多的，换了四个——其实我个人感觉来说，游戏有三种：一种是立刻就想买；一种是什么时候也不想买；还有一种是首发时候买觉得不值，但什么时候看了又都想玩，本人这次换的四个其实都是这第三种的。

只言片语｜期待《重装机兵4》的中文或英文版。（乌鲁木齐 Olei）



上海 摇滚骑士



马修：我手机老没法扫二维码，有没有人试试这二维码？

库玛：我没有这么凹凸有致的身材（捂脸）。

南京 先

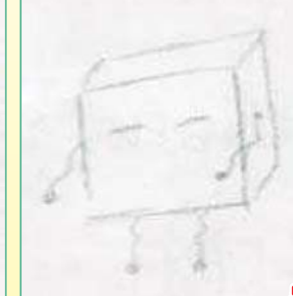


苍南 沉默

马修：这个我猜猜……游戏手柄的拟人化么？

马修：这蝙蝠这么胖还飞得动么？

北京 零崎楔识



马修：箱子很疑惑地想：明明有个箱子要搬走的，在哪了呢？

泉州 yozora



上海自由贸易区会推出行货主机吗？是否值得期待？

上海 摇滚骑士

马修：目前已经确定解禁，行货主机问题应该不大，中文游戏能否大量跟上其实才是关键。

班上一同学在我的教导下买了PSP，但可惜，比起《怪物猎人》，他更喜欢《Bleach》。

武汉 小枫

马修：都是PSP玩家，相信你们的共同语言还会有很多的。

同桌原本是游戏小白，在我和《UCG》、《掌机王SP》的熏陶下，他已经立下了高考后买PSV的志向。现在他上课还偶尔翻翻《UCG》和《掌机王SP》。看到他我有些心虚啊。

泉州 yozora

马修：难道你有同桌经验值猛涨的感觉么？

PS3积灰了，PSP沦为MP4。PSV刷《MA》，早晚一把，看来我该出门找妹子了。

苏州 血祭狂歌

马修：其实，玩游戏和找妹子不矛盾的。

To新小编虫无兮：很惊奇地发现新小编竟然本来待在天闻角川这家国内质量最高的轻小说画集大陆出版商，加上又转了游戏编辑，顿时觉得知音就在不远处啊！

北京 零崎楔识

虫无兮：看名字就知道这位读者喜欢轻小说，我个人也很喜欢"《戏言》系列"，不过我以前的工作和轻小说倒是关系不大……

为什么有时在网上跟别人打字交流，有时别人会说："你说的不懂。"是不是语言组织不好？

苏州 老总

马修：网络上面对的是全中国的网友，你说的问题可能是一些生活上的语言习惯导致的，其实也没什么，多交流交流彼此就明白啦。

2013年换了三份工作，现在在家写作和音乐创作，不知前景怎样，厌倦了职场生活了。

上海 摇滚骑士

马修：有点羡慕呢，你的日子过得够洒脱！

小编们平时会玩恐怖游戏么？会被吓到么？

沈阳 A星

马修：恐怖游戏本来就不多，所以平时玩的也不多。至于吓到，我就被《七日死》吓到过，最后因为害怕结果把游戏坑了。

希望小编能提供各种游戏机的对比，通过对比来更加清晰地表现不同机种的优劣势和性价比一类的情况。最好还能提供些信得过的掌机和周边的购买渠道。

西安 杨默言

马修：机能上其实不用详细对比，本世代PSV机能就是强于3DS的，关键是游戏机上是否有你想玩的游戏。至于购买渠道，说实话，小编也都是网上海淘，所以就不做不负责任的推荐啦。

期待能出小机身大屏幕的3DS。

北京 cher

马修：期待能有吧，不过现在3DS LL还是相当不错的。

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	姓名、收款方式、样书地址
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式

只言片语 | 《塞尔达传说 众神的三角力量2》，本命！还想玩回《梦见岛》。（贵港 SatarP）

常州 全冬马友友



苏州 老总



马修：看到在水中的痛苦，确信这是《口袋妖怪》里怕水的岩居蟹。

马修：为啥感觉一开始就是在画滑稽少年呢……

马修：这么大的眼睛一看就是猫眼。

乌鲁木齐 hzibw



马修：这热血的表情，等等，右边的是精灵球么？

马修：现在看到双马尾就会想到初音。

江门 Huminori



苏州 血祭狂歌



马修：看了看回函表辑数，确定不是去年这时候的，就放心放上来了。

洛阳 高伟

家长与口袋妖怪



最近“家长是训练师，我们是口袋妖怪”的错觉日益严重了，但近来压根没接触关于《口袋妖怪》的东西。

武汉 袁雅婷

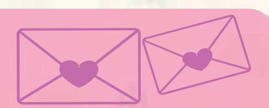
白菜：什么，他们竟然拿球砸你了？

虫无兮：是不是房间太窄了让你觉得憋屈？

乌冬：这位同学被这样训练应该快进化了吧。

马修：训练师即便不给PM培养成6V极品，用心培养也会培养成满级的。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216辑，定价：14元 。217辑，定价：19.8元；

《口袋玩家》：11、15、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72、73辑，定价：18元。《口袋妖怪Ｘ·Ｙ》攻略本，定价：45元。《3DS专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net

只言片语｜刚入3DS不久，就一款《口袋妖怪Ｙ》，往后看看，最想玩的就是《塞尔达传说 众神的三角力量2》了。（南京 先）



前段时间将港澳通行证寄回家让父母代办去香港的签证，由于想到二老之前曾帮我办过，就没有刻意嘱咐，结果寄过来才发现办的签证时限是3个月的（原本应该办时限为一年的）。话说无论时限是多久，签证的价格都是一样的，按理来说就应该只设定一个最长的时限才对啊，搞这么多种时限难道就是为了坑不懂行的人么？

用PSV运行PSP游戏可以和PSP联机么？

大连 徐继林

可以联机，目前支持面联以及盟区网联，不过不支持直接登录PSN联机。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

最近在玩的《真·三国无双7&猛将传》，借地问一下，旋风连击和易武反击是什么招式？

重庆 刘欢

这两个要素都跟武器属性的克制有关。首先解说一下武器属性克制为天>地>人>天，而旋风连击的发动条件需要当前玩家所持武器属性克制敌将属性，此时敌将的头上会出现一个显眼的蓝色水晶，代表该敌将的气魄槽。不断攻击敌将将其气魄槽打空后，再以地面攻击命中他，即可自动发动大范围高伤害的旋风连技了（相信这位读者已经无意中发动过很多次了吧）。在OPTION中可以将旋风连击改为□+△指令手动发动，这样可以选好角度，利用旋风连击卷入更多的敌人。另外一招易武反击则跟易武攻击一样是按R键发动（PS3版为R1键），不过先决条件是玩家当前所持武器被敌将所克制，当敌将使用蓄力攻击时，会出现绿色光芒提示，此时按下R1键，就能使用易武反击，玩家角色短时间内攻防翻倍且受创无硬直，还能大幅增加觉醒槽哦。

《MHP3》里上位雄火龙好难打，但无论如何也不想用闪光弹，用什么打会好一点？

武汉 猫丸

雄火龙比较喜欢在空中盘旋，用大剑、太刀等攻击范围大的武器集中攻击一个部分，将空中的火龙打出硬直后它会掉下来，是一次不错的攻击机会，另外铳枪的炮击和远程武器对空中的雄火龙也很好打。但无论用哪一种武器，先适应雄火龙的招式是最重要的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

不行了，崩溃了！我想孵蛋，我需要孵蛋O能量，我按照攻略说的其他O能量都齐了，可就是时髦值不够，可我一周目攒的钱又被我一次性花在买初代御三家的进化石上了，于是现在天天去战斗古城与联盟刷钱，各种服装发型天天做，可时髦值还是没满——目前处于崩溃状态，求安慰，求时髦值快速提升秘技。

北京 王进

幸亏你来信了，不然这崩溃得多不值。《X·Y》的时髦值其实和你花多少钱无关，而是在于你花钱的次数，比如去商店买精灵球时一个一个地买。不过最经济的刷时髦值方法是在米亚雷薄饼店买薄饼，薄饼店是米亚雷北街区精灵中心左拐的路对面的一个摊位，每天的9：00～12：59、

只言片语 目前还没有3DS，但期待《X·Y》和《雷电十一人》。（个旧 宫奥）

15：00～18：59、21：00～0：59、3：00～6：59这四个时间段营业，每个饼100，时髦值提升上去后还会便宜到80，去了一直点A，大约半个小时到1个小时就能刷满。而且薄饼可以恢复混乱状态，不会让你花冤枉钱的。

《重装机兵4》里有一种浅蓝色的宝箱，好像需要密码才能打开，请问密码的线索要在哪里可以找到呢？

天津 Xenovia

这是从3代就开始有的设定，是需要输入失落的密码（ロストパスワード）才能开启的特殊宝箱。这种密码在游戏中是找不到的，而是在现实中官方与各游戏杂志、网站的合作中才会公布。《重装机兵4》发售至今，失落密码已经陆续公布了8个（如下表），最后一个金轮际度假村的仍未公开，玩家们只能耐心等待。



宝箱位置	宝箱密码	宝箱内容
ドッグキャンプ	69416	犬ハサセット
骸潜门	486436	ガバス炮
ヤキトリ天文台	12113	V832コングL
バイオパレス	464494	电击ネット
エレキデル21	21882	スーパーキノコ袋
ダーマス神殿下层	84846	超巨大ぬめぬめ细胞
スパイツリー	20120527	ドリームメーカー
悪党ミュジアム地下	694	セクシービーム
金轮际リゾート地下停车场	（未公布）	—

PSV-2000比1000好么？

北京 张剑

虽然在长宽上2000都比1000大一点，但厚度却降了15毫米，重量也直接减少了41克，所以无论是拿在手上玩还是带出门都十分轻便，这也是2000的一大优势。并且2000在按键上有所改良，也内置了1G的记忆卡，这些方面都让2000领先于1000。但最让人纠结的应该就是屏幕的材质问题，相比1000的OLED，2000的LCD在色彩饱和度、可视角度和抗反光性上要差一点。但其实不把两个机子放在一起仔细比较的话看不出明显的差别，也不会影响平时的游戏。综上所述，除非是游戏时对屏幕显示有高要求的话，否则2000从各方面都比1000来得有优势。

《众神的三角力量2》中，在原先拿心之碎片的瀑布后的洞窟中（就是佐拉族出来那里），有一个独眼巨人，和它对话就能拿到卢比。请问有什么用？《掌机王SP》上的攻略好像也没有提到。

汕头 林少洪

确实是有这么一个NPC，最初和它对话只会得到5卢比，如果选择不够会再得到10卢比，继续要更多的话能拿到50卢比，之后它会发怒在洞窟里横冲直撞。此时的它是无敌的，玩家只能撤退。不过，第二天（现实时间）进入该洞窟的话，它又会忘记前一天的事，可以继续索取卢比。因为这点蝇头小利没有太大帮助，而且一直欺凌弱小也不是英雄所为，所以林克才没有把这个写进传记里吧（笑）。

我玩《重装机兵4》时截了很多图，用读卡器拷出来后再进游戏里的相册就一直报错了，请问这是怎么回事啊？

淄博 SD小子

玩家如果把截图从卡里剪切出来，造成目录和文件不匹配就会出现这种报错现象。解决方法也很简单，从3DS的主菜单进入“ニンテンドー3DSカメラ”，选择“写真／ムービーを見る”。这样重新识别后再进入《重装机兵4》游戏里的相册（アルバム）就不会报错了。

作为一个烧录卡用户，我想问，《大合奏P》有下载了吗？之前NDS上的两作都超喜欢。

江门 胡李

下载已经有了，但这个游戏初期只有4首歌，更多的需要正版提供的密码来换取番茄下载，而且之前还有一次补丁更新，烧录卡目前来说无解。确实有爱的话，可以考虑转正，这款游戏的真正魅力会让你觉得转正得很值。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

赵林军

昵称：军军



性别：男
年龄：27
拥有掌机：PSP、PSV、NDS
喜欢的游戏：RPG
地址：海南省东方老车站住宅内
邮编：572600　QQ：331943717
电话：13637677537
想说的话：交朋友。

李婉艺

昵称：雷霖

性别：女　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《高达》、《无双》、《轨迹》
地址：陕西省西安市阎良区鸿飞小区2107栋一单元6楼西户
邮编：710089　QQ：775751467
Email：775751467@qq.com
电话：13892814877
想说的话：神啊，让我中一台PSV吧，吾是索饭！

张健

昵称：ZERO

性别：男　年龄：26
拥有掌机：NDS、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《逆转》、《洛克人》
地址：天津市南开区黄河道烈士路幸福北里4-2-604号
邮编：300110　QQ：326168995
Email：326168995@qq.com
电话：13702127035
想说的话：我期待着300辑的降临！

赵小云

昵称：小云

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》
地址：浙江省湖州市吴兴区吉北小区206幢503室
邮编：313000　QQ：1216393496
Email：1216393496@qq.com
电话：13587293506
想说的话：高三的童鞋加油吧！

潘绍熙

性别：男　年龄：15
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《高达》
地址：广东省佛山市禅城区南庄镇贺丰南街村四区五巷16号
邮编：528061　QQ：1098858838
Email：1098858838@qq.com
想说的话：如果"《MH》系列"回归索尼的怀抱中，那该多好啊！

只言片语　《碧轨》燃！全语音不就是燃上加燃了！（泉州 yozora）

徐伟雄 昵称：虚伪熊

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《噬神者》
地址：广西贵港市港北区荷城新苑一期A4幢一单元六楼106室
邮编：537100 QQ：379646867
Email：LEONeeTAKU@gmail.com
想说的话：最近沉迷可用PSN联机的PSP游戏。

舒铭 昵称：舒宅

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP、PSV、3DS、NDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《初音》
地址：湖北省武汉市武昌区友谊大道特1号友谊国际1期2栋1单元803号
邮编：430060 QQ：1252706828
Email：1252706828@qq.com
电话：15071383411
想说的话：第一次寄回函，望人品有报。

张泽辉 昵称：小辉

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《噬神者》、《小小大星球》、《重力异想世界》
地址：江苏省镇江市丹阳区香草苑8幢一单元201室
邮编：212300 QQ：1149581394
Email：1149581394@qq.com
电话：13052925068
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

于逸尘 昵称：大师

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《轨迹》、《口袋》
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区西十道街55号
邮编：150010 QQ：136764840
Email：fuchenyisan@gmail.com
电话：13904501967
想说的话：第一次啊！买了50多辑《掌机王SP》第一次写信啊！

范醒 昵称：八尾半

性别：男 年龄：24
拥有掌机：PSP、PSV、3DS、NDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《MH》、《生化》、《火纹》、《逆转》
地址：湖北省武汉市江岸区一元小路3号
邮编：430000 QQ：328969686
Email：328969686@qq.com
电话：15807196243
想说的话：我是老读者啦，虽然这是我第一次寄回函。

黄林威 昵称：老黄

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《BB》
地址：北京市海淀区北京大学28号楼440
邮编：100000 QQ：419853272
Email：419853272@qq.com
电话：13750697951
想说的话：万事俱备，只等《口袋X・Y》开启口袋世界新旅程！

韦飞宇 昵称：飞鱼

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《高达对高达》、《写真女友》
地址：广西南宁市青秀区莺歌路8号昌泰盛世家园
邮编：530000 QQ：313884062
Email：313884062@qq.com
电话：18277158920
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 期待美版《MH4》，那样我就能玩了。（武汉 小枫）

小编寄语

半夏

★忙忙碌碌的2013终于过去了，在这里提前给大家拜个早年，祝大家新年快乐，身体健康，红包多多拿，游戏多填坑。

★最近看了一部日剧《单身女的圣诞节》，里面充满日式文具，身为文具控看完完全控制不住，好想要啊！《医龙》马上要回归了，有点小期待，希望能回归第一部的水准，说起《医龙》就好想玩《超执刀》呢。

★今年过年不回家，把父母接来香港和澳门玩一圈，以前小的时候是他们带我去公园玩，长大终于有机会带他们到迪士尼玩，挺开心的，希望香港的新年不会太多人就好。

库玛

★2014年的第一天去了迷笛音乐节！如愿看了逃跑计划的现场，也对着某个心仪许久的乐队吉他手发了不少花痴。期间还看了一个全是由小孩子组成的乐队的表演，这些萝莉正太们不仅有范而还能狂卖萌，这让在场的叔叔阿姨们简直把持不住。

★回想一下去年真的是各种跌宕起伏，好在很多事情都有了最好的结局，简直不能更开心！今年也要多多努力完成一些老早就想做的事，不过要是可以的话还是希望自己首先能中个五百万啦！XD

★这本书到达诸位手上的时候估计也快过年了吧，那么库玛就在这里祝大家春节快乐！红包拿到手软啦！没有红包拿的话……啊……一想到从今年开始吾辈也没有红包拿的这一悲惨现实，就觉得春节的喜庆顿时少了大半呢……

乌冬

◆上辑寄语中说了自己2013年印象比较深刻的两个大事件，结果2013年还没过完，第三件大事就发生了——优叔在红白歌会上宣布毕业，虽然隐隐约约觉得优叔会在2014年毕业，不过实际听到时还是被震惊到了。

◆接上条，现在AKB成员宣布毕业真是越来越防不胜防，继大型演唱会、纪录片、总选举之后，现在连红白歌会都成了宣布毕业的场所，看来以后凡是有关AKB的节目都不可以掉以轻心了。

◆2014年，祝大家新年快乐。

胧月

★《喜马拉雅》这款软件用了将近半年，前几天开始特别喜欢《段子来了》这档节目，和许多纯靠黄段子博出位的网络电台相比，虽然比较无节操，但重心还是在逗乐上。女主播的声音很不错，语气语调也特别适合讲笑话。

★相隔十年又玩到了《FFⅩ》，这次的感觉是“这游戏原来这么好玩的？”上世纪90年代是游戏界的销量黄金期，21世纪前十年（特别是前五年）则是质量的黄金期。想想当年玩游戏，稍微慢热一点的可能就会被暂时搁置（比如《真・女神转生Ⅲ》被我删了十多次存档），快热的作品也很少出现虎头蛇尾的情况。

★近来有两个朋友特别喜欢用游戏打赌，FTG、RAC、ACT什么的都要比一比，输的人要请大家吃饭，作为仲裁者的我已经蹭了一顿骨头汤锅、一顿和民，跟你俩做朋友真是太好了。

酷洛洛

★一不小心又到春节了，编辑部放假还是照计划进行，不然除夕可不能跟家人吃年夜饭了（顺便拿红包，嘿嘿）。

★看了下2014新一季新番介绍，发现自己要追的片一季比一季少，难道这是要脱宅的节奏？

★这一年发生了很多事，回顾一下自己都觉得好混乱，希望新一年能稍微平静一点点。

苍穹

◎到编辑部三年半，第二次因病请假居然是因为严重的香蕉水不适反应。半个月来忍受着隔壁公司装修的电钻声和大量粉尘，工作效率直线下滑，直至元旦后大面积油漆带来的刺鼻香蕉水味实在是扛不住了。当读者们手捧春节特刊的时候不用怀疑，上班戴着口罩甚至防毒面具的文美编绝对是用生命做出这本书的。

◎新年的第一个改变是改善了记账的方式，虽然算不上什么理财，但至少要对收支情况有清晰的了解才能更合理地控制。

◎今年春节依旧不返乡，当年买站票站13个小时回家的经历已成为传说（远眺状）。

马修

◆首先祝大家2014新年新气象。并拜个早年：祝大家春节快乐。

◆最近这半年国内的软件厂商都越来越积极地参与到手机客户端的占领大战中，无论是云盘扩容还是手机抢票——当然都是对应app和安卓，于是我这老手机越发显得不给力了。不过那些手机客户端的功能我依然用不上。所以新的一年依然没有换手机的计划，毕竟早年玩过追过，姑且也算经历过了吧。

◆2013年不光游戏坑了一大堆，读的书也坑了很多，游戏推陈出新快没办法，但要读的书就那么些还要坑实在说不过去，所以2014年不能在读书上再留坑了。

◆因为隔壁公司装修，本人把之前做《口袋妖怪X·Y攻略本》剩的假期拿出来一天休息，以躲隔壁传来的油漆涂料混合毒气。结果家里因为邻居家水管爆了停了一天水，还好之前有准备，不然真惨了。

◆在有了不错的百变怪后，本人也终于可以掉进《口袋妖怪X·Y》的孵蛋坑了。别的不说，可以一边孵蛋一边看书了。

阿鲁

■隔壁要来一家新公司，于是近段时间一上班就要忍受装修带来的烦恼，最开始的噪音污染好歹还可以通过戴耳机听歌来解决，后来的粉尘污染虽然严重，但至少室内还问题不大，最多就是在过道等电梯时捂住口鼻外加尽量憋气训练肺活量。可后来已经到了腻子粉味夹杂油漆的味道双双袭来，这是要逼我买防毒面具的节奏么！

■转眼又到年底了，在这里提前祝大家新年快乐，想想马上就能回家跟朋友一起聚会、豪吃，工作效率瞬间提升了30%，把因为隔壁装修而造成的效率低下给补回来了。不过总体来说……效力还是处于平均值以下啊（扶额）。

白菜

□在内陆城市长大的白菜，终于有机会戴了人生中的第一次口罩。但这个初体验实在说不上美妙，别的不提，光是橡筋就勒得耳朵生疼啊！

□小伙伴们一夜之间集体迷上了《英雄联盟》。再不学这游戏，春节放假回去都没人陪着玩了吧……以前看过不少围绕着这款游戏的糗事和笑料，当真没想到自己有一天也会置身于这个环境之中。好了，今天要给哪家大爷送人头呢？

□原来良心国产原创动画《撸时代》的原画中竟然有我的一堆好友……

虫无兮

●前阵子实在是被胃折腾得受不了了，于是就去了一趟医院。深圳的医保果然不是很科学，可以买2.5张3DS游戏的钞票就这样离我而去。吃了医生开的药之后，胃很快就不痛了，但是做胃镜检查时弄伤的喉咙直到现在仍阵阵刺痛。事后跟老妈报告时，就因为做胃镜前没商量被训斥了。总而言之，胃镜能不做就不做吧。

●赶在活动结束之前，成功地用两张小黄纸换取了《时之笛》。这两张小黄纸同时还让我成为了2014年度的白金会员，嗯，不知道今年会送什么特典呢？

●“《物语》系列”第二季完了，贝木用生命诠释了什么叫“反派洗白必须死”。不知道第三季要到什么时候……

●机缘巧合下看了石黑正数的《外天楼》，竟找回了当年看《解体诸因》时的那种错愕感。真想向两位作者取经，要怎样才能想出这样的故事。

咕噜（美编）

◆现在路边开罚单，我遇到过最牛的是，“阿瑟”开着一辆顶着俩巨大的摄像头的执法车，慢慢沿路边开过，俩摄像头左右不停地摇摆，停在路边所有的违停车就一一被摄了像，连张罚单都不用写，不知不觉被罚了都还不知道。好次日你将收到罚款短信，这种即环保又讲究效率的工作，又爱又恨呀！

◆公司附近新开一面包店，面包店里的有一种饮料叫“一颗柠檬茶”实在是太给力，整个柠檬泡的，酸的是欲罢不能，连续冲泡3杯水后酸味依旧呀！

Juxi（美编）

◆2013年刚过，新年第一天在家待着都感冒了，老妈马上给床上加垫了被子，晚上睡觉确实暖和了，连每年冬天必备热水袋都不用了。

◆前几天某餐厅吃晚饭，碰到个小妹妹跑桌边对着本人傻笑，妈妈叫也叫不走，仔细一看不仅发型跟本人一样一样的，长得也有点像，难道她以为她其实是我家的小孩吗？

sienna（美编）

◆最近去学跳爵士舞了，希望能通过运动瘦点再瘦点，哈哈。

◆公司隔壁装修弄出各种毒气，公司给每个人发了个口罩。好像也不管用呀，好多人都不舒服还生病了，主编体谅我们让我们在家办公两天。唉，上个班太不容易了……



◀秀一下公司发的口罩吧，还蛮酷的。

澄香（美编）

☆很多人喜欢吃的芝士蛋糕怎么总被我吃出股鸡蛋味？被朋友笑没品，可是我真的感觉很像鸡蛋好么，这也不能怪我吧。

☆被对面办公室的毒气熏后头痛了两天，喉咙也发炎，看来需要点时间回复元气。

☆被毒气熏伤后去公园散步，一路上清香四溢，仔细一看发现公园路边的桂花树都开花了，清新甜美的桂花香味让人瞬间心情大好。

吐槽记事簿

栏目主持：库玛

在本辑的《掌机王SP》制作期间，碰上了隔壁新搬入的工作室装修，其制造的大量“毒气”让苦不堪言的小编们只能带上过滤口罩继续工作，对“毒气”在生理上反应比较强烈的苍老师众人只能告假转而在家工作，2014年第一辑的吐槽记事簿就是在这种艰苦的环境下诞生的……（抹泪）

库玛
我去敲打一下在家休养的苍老师！
苍穹

库玛
哟西。来，争取速战速决。
白菜
为了不被库玛大大开除，只好心不甘情不愿上群工作的苍老师。
阿鲁
苍老师，你还呕吐么？
苍穹
我喉咙痛不能吐槽，嗯嗯。
库玛
他肚子里的孩子估计保不住了。来来来，第一个话题是由上海的陈佳伟提供——“若小编穿越到游戏世界中，最想做的一件事。”游戏玩了那么多了，总有那么一两个想穿越进去的游戏世界吧。
苍穹
想了下好像没啥=_,=
库玛
那有没有想穿越去看看的游戏世界嘛。
马修
后宫游戏。
库玛
我就觉得有人要说后宫游戏。
马修
前提是：不是进去做路人。
Sienna
最想做的事是能到隔壁把那些毒气收集起来做化学武器……然后看谁不顺眼就把他干掉~
苍穹
Sienna快暴走了么……
库玛
其实想想我们现在的心境不就很适合逃离这个糟糕的环境去穿越一下嘛……←努力将话题拉上正轨的主持人。
马修
最理想的是：去《马里奥》世界收集金币、去后宫游戏把妹、然后去《GTA》建立势力。话说《马里奥》通关后的金币在《GTA》绝对能做土皇上了吧。
阿鲁
要是能回来的话，肯定是去那些可以豪赌的游戏世界里，不过前提是可以存档读档。
苍穹
非要说的话就穿越去历史题材的游戏好了。╮(╯_╰)╭
库玛
就没有谁有抱负一点嘛……征服个世界什么的……
Sienna
没有……
苍穹
这不叫有抱负，叫中二吧。
阿鲁
征服世界有啥好的，累死你。
马修
你觉得我们这个水平真穿越世界，是什么级别的？顶多是路人或喽啰吧。
库玛
如果根据游戏水平决定级别的话，我穿越过去可能就是只史莱姆……
胧月
不许美化你自己。
马修
绝对是怪物来了带着金银细软逃跑中的无数个NPC的一个。
白菜
游戏世界的标准都是主人公级别待遇，我们这种凡夫俗子没有那种光鲜生活的。
苍穹
毛老师你在现实世界不就是主人公级别的么。
马修
话说办公室毒气还很严重不?明天去用不用戴口罩？
库玛
我们都在戴口罩……
阿鲁
带口罩呼吸困难，不戴口罩呼吸也困难。二择一。

【此处省略N分钟众人对毒气的抱怨/商量解决办法/在淘宝上选购防毒面罩/对防毒面罩的材质进行深入讨论的内容】

库玛
我顶着毒气在这里帮鲁叔主持吐槽更心酸，而且话题还跑偏了……_(:з」∠)_
白菜

话题走向完全偏移到口罩上去了，主持人怎么搞的！

阿鲁

现在让我们进入下一个话题。

库玛

第二个话题是由广西的陈海松提供的：“春节假期，小编们打算玩些什么游戏？”

Sienna

手机游戏可以吗？

库玛

可以啊，只要是游戏！

Sienna

玩《全民英雄》！

马修

如果在深圳过暖和的春节，应该是和人对战《俄罗斯方块》。如果回老家，应该是玩模拟器怀旧——多年养成的奇怪习惯。

库玛

说起来到了春节不正是填坑的好时候嘛！今年你们开了什么坑还没填完啊？

阿鲁

我应该会把《最终幻想X HD版》给补了，过两天就去买个合集版，然后把手上的《最终幻想X-2 HD版》想办法给处理掉。

马修

春·节·不·填·坑。

库玛

我就打算春节回去填坑啊，《龙冠》，《动森》，《时之笛》，好大一堆的……

苍穹

要是有攻略任务就玩要写的游戏咯，连续3年春节都写攻略的滚走。

ヽ(′_ゝ)ノ

阿鲁

以前还曾经幻想过春节填坑这事，不过经历过几次后发现，我回家玩游戏的时间少得可怜，能打通一个游戏就已经很不错了。

胧月

就打《FF X》了，以前怎么没觉得这么好玩。

阿鲁

不过春节回家可以跟朋友一起玩桌游。跟小伙伴出去一混就是一天，哪有时间玩游戏？

马修

对，很可能还会被外甥女拉上，趁我姐不在悄悄打一些页游ACT。我春节时候绝对是见缝插针地玩游戏……

白菜

春节填游戏坑基本上是痴心妄想。根据我的经验来看，回去十来天，估计顶多就两天能在家里安心玩游戏。

马修

我连一天都没有。

阿鲁

你还能在家玩游戏？我基本都是坐车的时候才有时间玩。

苍穹

毛老师那是你社交广泛，忙于应酬。

库玛

我这次回去就决心填坑的，你们不要打击我。

白菜

早上睡个懒觉，中午吃了饭去朋友家，下午聊聊天，晚上吃个饭，一天就没了，哪有打游戏的时间……

阿鲁

早上坐车出门，中午和朋友一起吃饭，下午一起打打桌游打打音游，晚上吃个饭，一天就没了，哪有填坑的时间……

库玛

我打给你们看！

半夏

呵呵。别想着放假打游戏不现实。

库玛

那回家你们还带游戏机吗？

白菜

带……两天也要打。

阿鲁

带啊，坐车时要用的。

半夏

带……但每次都是带着从来不打。但今年过年有《BASARA》！

苍穹

你有《逆转三国》就够了。

马修

掌机必须带，家用机就免了。

白菜

我连PS3都要背。

库玛

呵呵，你们刚刚一个个都还那么嚣张地说没时间玩游戏来着。

阿鲁

不是说不玩游戏，是不能填坑。

库玛

毛老师你就两天时间玩游戏还带PS3，简直真爱。

阿鲁

其实毛老师的意思是说只有两天玩PS3游戏的时间。

马修

有年年假我觉得薄PS2很小就准备带着，结果发现机器虽然小，但电线、变压器、数据线那一堆一点也不小……

阿鲁

是的，每年回家都要带一堆充电器，笔记本的、PSP的、PSV的、3DS的、手机的……

白菜

说实话填坑的游戏大都是需要自己一个人集中精神打的。

苍穹

《闪乱神乐》、《半罪少女》、《限界凸骑》之类的，对吧？

白菜

混进去一个比较奇怪的，不过《闪乱》我还真是在飞机上打的。

库玛

噢……我好像领悟了什么……

半夏

填坑永远是将来时，你总会发现新游戏。

马修

也不一定。我的坑都是过去时。爱咋咋地，不填了。

库玛

最后为了弘扬点正能量，你们干脆说说2014年有什么抱负吧！

马修

无……

苍穹

还钱给银行，没了。

库玛

你们够了……人要有点追求。至少我还目标减肥XX斤呢！

半夏

去北海道找基友喝酒。

库玛

这个赞，什么时候去啊？我可以伪装成你背上的人型肿瘤和你一起去吗？小姐！

半夏

做梦的时候。

库玛

我对这个没有抱负的世界绝望了……

_(:з」∠)_

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

近来依然没公布什么新游戏，《工作室》的惯例移植和《碧轨 进化版》的发售日确定都只不过是小打小闹，希望这次《碧轨》不会再BUG一堆了。今年较早的春节也导致小编们在春假里没有多少游戏玩，将去年的游戏扫扫尾、填填奖杯坑也是不错的选择吧。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年1月			
11日	星之卡比 三重华丽	星のカ–ビィ トリプルデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
14日	不朽之刃	AeternoBlade	Corecell Technology	ACT	售价未定
16日	维他命X 进化 强化版	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	AVG	4179日元
16日	维他命X 进化 强化版（e商店下载）	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	AVG	4179日元
23日	羽 重返伊甸之兽	Karous–The Beast of Re：Eden–	Klon	STG	6090日元
30日	斗神都市	斗神都市	Image Epoch	RPG	6279日元
30日	斗神都市（e商店下载）	斗神都市	Image Epoch	RPG	5600日元
		2014年2月			
6日	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥	ドラゴンクエストモンスタ–ズ2 イルとルカの不思议なふしぎな鍵	Square Enix	RPG	5490日元
6日	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥（e商店下载）	ドラゴンクエストモンスタ–ズ2 イルとルカの不思议なふしぎな鍵	Square Enix	RPG	5490日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（e商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
7日	勇气原点	Bravely Default	Nintendo	RPG	39.99美元
13日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	魔笛 新世界（e商店下载）	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	A列车行进3D	A列车で行こう3D	Artdink	SLG	6090日元
20日	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹	黑子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	SLG	5980日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮	カセキホリダ– ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮（e商店下载）	カセキホリダ– ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	牧场物语 连结新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	Professor Layton and the Azran Legacy	Nintendo	AVG	39.99美元
28日	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	Warner Home Video	ACT	29.99美元
		2014年3月			
6日	哆啦a梦 新・大雄的大魔境 贝克与5人探险队	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Fryu	A・AVG	5229日元
6日	哆啦a梦 新・大雄的大魔境 贝克与5人探险队（e商店下载）	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Fryu	A・AVG	4980日元
13日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题＋ 爆胜！ ル–レットバトル！！	Alchemist	ETC	5040日元
20日	英雄银行	ヒ–ロ–バンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲ–ムセンタ–CX 3丁目の有野	NBGI	ETC	5480日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游	マリオパ–ティ アイランドツア–	Nintendo	ETC	4800日元
27日	新・深爱+	NEWラブプラス+	Konami	SLG+AVG	5700日元
		2014年4月			
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶ カスカベ映画スタ–ズ！	NBGI	ACT	4977日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年1月			
23日	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	金色のコルダ3 Another Sky feat. 神南	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
30日	赤染灯明皆魑魅	あかやあかしやあやかしの	Hacca Works	AVG	6720日元
		2014年2月			
27日	幕末Rock	幕末Rock	Marvelous AQL	AVG	6090日元
27日	里见八犬传	里见八犬传	QuinRose	AVG	6300日元
		2014年3月			
27日	罗密欧与朱丽叶	ロミオ＆ジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
27日	金色琴弦3 另一片天空 至诚馆篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 至诚馆	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
27日	部活彼氏系列 放学后多彩一步 文化部	部活彼氏シリ–ズ「放课后colorful*step～ぶんかぶ！～」	Honeybee	AVG	5040日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

PlayStation Vita



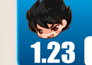
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年1月					
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
30日	魔界战记4 回归	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 回归（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元
30日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
30日	蔷薇少女 世界转动（PS商店下载）	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	6300日元
30日	圣诞之吻 收藏版	アマガミ（エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
30日	圣诞之吻 收藏版（PS商店下载）	アマガミ（エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
2014年2月					
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（PS商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	超级女主角战记（PS商店下载）	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2980日元
6日	泰拉瑞亚（PS商店下载）	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2000日元
13日	幻影破坏者 战场（PS商店下载）	ファントムブレイカ–バトルグラウンド	5pb.	ACT	1260日元
22日	心跳宇宙（暂名）	Doki–Doki Universe	SCEJA	ETC	免费
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ–クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元
2014年3月					
6日	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	4980日元
6日	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	3900日元
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	7350日元
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	6600日元
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスタ–ズ ビクトリ–バ–サス	NBGI	ACT	6980日元
19日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川Games	S・RPG	售价未定
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300日元
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	胜利赛马8（PS商店下载）	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	6300日元
27日	不愿放过我的她	彼女はオレからはなれない	TGL	AVG	5229日元
27日	爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア–シャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
未定	魔法少女大战（PS商店下载）	魔法少女大战	2.5次元TV	ACT	免费
2014年4月					
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇（PS商店下载）	第3次ス–パ–ロボット大战Z 时狱篇	NBGI	S・RPG	7690日元
24日	刀剑神域 虚空碎片	ソ–ドア–ト・オンライン ホロウ・フラグメント	NBGI	RPG	6663日元
未定	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	售价未定
2014年5月					
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワ–ル 激神ブラックハ–ト	Compile Heart	S・RPG	6800日元
2014年6月					
未定	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	售价未定



星之卡比 三重华丽

1.11 ◆Nintendo◆ACT◆4800日元 3DS 期待度 A







继《分裂》、《毛线》等系统独特的作品之后，《星之卡比》最新作选择了回归原点。卡比将变回那个拥有强劲吸力的粉色小球，将敌人吸进口中并复制其能力，借助这种方式一路冲至关底。本作不仅新增了独特的复制能力，还新加入了“大爆炸吸入”，可以和场景中的巨大机关互动。

龙珠Z Z之战

1.23 ◆NBGI◆ACT◆6480日元 PSV 期待度 A





以4人小队的形式展开的多人乱斗式ACT。剧情跨度从赛亚人篇直到最新剧场版《神与神》，登场角色约70名，分为格斗、气弹等4种不同的类型，各有所长。玩家的攻击能与同伴形成连锁，从而积蓄元气槽释放强大的必杀技。支持8人的联网包含多种玩法，卡片、道具等收集育成要素也颇为丰富。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

第3次超级机器人大战Z 时狱篇	刀剑神域 虚空碎片
星之卡比 三重华丽	Persona Q 暗影迷宫
数码宝贝物语 电子侦探	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹
英雄银行	魔界战记4 回归
自然法则	勇气2
龙珠Z Z之战	金色时光 生动记忆
JUMP全明星 胜利之战	乐高 霍比特人







新作特搜队

最终幻想X HD版
最终幻想X-2 HD版





劲作直击

真・高达无双



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《最终幻想X-2 HD版》中，敌方BOSS将我方打成1HP、1MP的招式叫什么名字？

A.斩马刀　　B.斩舰刀　　C.斩魔刀





PSP-2000/3000保护套　3名







217辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿ 省＿＿＿＿ 市（县）＿＿＿＿ 区＿＿＿＿

邮编:＿＿＿＿

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：＿＿＿＿

喜欢的游戏：＿＿＿＿

Email：＿＿＿＿

电话：＿＿＿＿ QQ：＿＿＿＿

想说的话：＿＿＿＿

照片(大头贴)&自画像

一年过去了，请用四个字总结一下你的2013＿＿＿＿

新的一年有什么计划呢？明年在游戏方面的努力目标是？＿＿＿＿

希望看到哪些专题企划内容？＿＿＿＿

希望看到哪些攻略或特快？＿＿＿＿

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2014年2月15日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：斩马刀　□B：斩舰刀　□C：斩魔刀

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8元